S-COMBOY · S-ALADDIN · 3DO · SATURN · PS · NEO GEO · PC-FX · JAGUAR

게임 명인이 선택한 신세대 게임전문지

GAME CHAMP

신세대 게임챔프®

1995 6

NEXT GENERATION GAME MAGAZINE

기사특약「더 슈퍼패미컴」「새턴 매거진」

특가 6,800원
(일석삼조 CD 부록 포함)

「성검전설3」 트라이 앵글 스토리 채택!!

● 특보
마나의 숲속을 배경으로 펼치는 트라이앵글 스토리 단독입수
「성검전설3」를 벗긴다!!
「천외마경 ZERO」 대용량 라이브 게임으로 재기 선언!
「드래곤퀘스트VI」 모험/직업별 마무리 총정리

● 차세대 특보
「샤이닝포스」가 SS로 파워 업 등장!!

● 집중공략
제 4차 슈퍼로보트 대전/서징오라

聖剣伝説3

● 별책부록
IBM PC 특급정보지 「게임파워」
3DO 유저를 위한 최초의 전문잡지 「3DO 얼라이브」

● 5월 5일 특별부록
게임음악 & PC 게임 & 동영상을 한꺼번에
국내 최초 일석삼조 CD ROM 충격 선물!

게임음악 / PC 게임 / 동영상을 1장의 CD에 수록

일석삼조 CD-ROM

5월 5일 특별부록 「「일석삼조 CD 롬」」

9 771227 717002 06
ISSN 1227-7177

말로하면
알아듣니?
안해보면
모르지롱!

"삼성홈 게임기만 있으면 소원이 없겠다"
"100점받았는데
삼성홈 게임기 사주시겠지?"

멀티미디어의 삼성전자

FIFA SOCCER 95

FIFA축구 '95

나라의 명예를 걸고
한게임 한게임 온힘을 다하는
슈퍼스타들의 묘기대행진.
월드컵 축구의 감동을
FIFA축구 '95로 즐겨보자.

■ 16BIT 스포츠게임 (1~2인용)
■ 가격미정 (5월 20일 발매예정)

NBA라이브농구 '95

내가 좋아하는 농구스타는 누구?
슬램덩크, 아라우프,
3점슛도 자유자재.
뛰어난 입체감과 스피드로
NBA농구가 실감나게 펼쳐진다.

■ 16BIT 스포츠게임 (1~2인용)
■ 가격미정 (5월 20일 발매예정)

NBA LIVE 95

16bit 무선

■ SPC-1600R
₩219,000(권장소비자가)
■ 16비트 원격조정 무선게임기
■ 6버튼 무선 파이팅패드 송·수신기

"엄마도 같이 해봐!"

"일요일이니까
오늘은 양보없다"

슈퍼32X

■ SPC-32X
₩199,000(권장소비자가)
■ 32비트 업그레이드 부스터

※ 16비트 슈퍼알라딘보이 별매.
슈퍼 32X는 16비트 슈퍼알라딘보이와
접속해야 작동이 가능합니다.

캐치볼 증정

다음기간중 삼성홈게임기를 구입하신분께는
캐치볼을 드립니다.
■ 행사기간: 1995.5.1~5.31

게임기

세계 1등제품만을 만들겠습니다

SAMSUNG
삼성전자

게임·게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

꿈과 모험의 세계 삼성게임프라자가

게임박사님들 모두

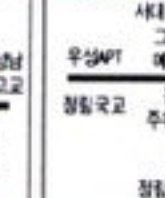
ⓒSEGA

점포	전화
용산점	717-7140~1
흑석점	813-7577
대치점	565-2252
대림점	843-4622
인천계산점	(032) 551-4044
평촌현대점	(0343) 85-7610
안성점	(0334) 74-5364
포항점	(0562) 42-8926
제주서귀포점	(064) 32-0740
대구관음점	(053) 323-5588
속초점	(0392) 31-46
용산1호점	714-4556
개포점	3461-2315
신림점	888-3960
소공동점(롯데)	
잠실점(롯데월드)	
남대문점(신세계)	
가양발산점	690-7264
삼선교점	745-3837
창동점	994-1467
송파점	420-6792
경기원당	(0344) 966-8
용산2호점	3272-3838, 9
행당동점	299-7158
갈현동점	384-8113
영등포점(롯데)	
청량리점(롯데)	
영등포점(신세계)	
오목점	645-9313
마포점	3272-9957
사당점	594-6172
분당서현점	(0342) 701-4949
인천송내	(032) 321-90
용산3호점	3272-4085
명일점	488-8604
천호리빙점	474-1945
잠실점(롯데)	
미아점(신세계)	
목동점	645-8205
거마점	401-1510
상도점	824-6275, 6
중계점	937-2272
분당파크타운점	(0342) 711-3595, 6
인천효성동	(032) 321-90

SAMSUNG
삼성전자

문의처 : 하이콤 (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

여러분을 기다리고 있어요.

나를 따라 오세요.

5월 행사

삼성게임기를 사시는 분들께 사은품을 드립니다.

사은품명 : 캐치볼
기간 : 1995. 5월 1일~5월 31일 까지

- 주효자동점 (0352)224-4959
- 대방점 (02)824-6276
- 대전정림점 (042)585-0275
- 진주상대점 (0591)52-5519
- 군산점 (0654)61-3065
- 대구삼덕점 (053)426-6232,3
- 미아점 982-5753
- 수원역점 (0331)256-0463
- 경북김천점 (0547)32-6439
- 세운점 264-3827 (세운상가 4층 바열 435호)
- 양평촌점 (0343)59-0278~9
- 일산점 (0344)913-6406 (대영프라자 3층 341호)
- 김포점 (0341)84-5949
- 춘천점 (0361)51-4548
- 대전월평점 (042)529-7303
- 대구상인·월성점 (053)638-0466
- 대구칠곡점 (053)323-4000,1
- 경북점촌점 (0581)53-8944
- 진주점 (0591)745-7213
- 부산반송점 (051)531-2905
- 전주점 (0652)87-9810,1
- 산점 5)418-2891,2
- 일산낙민점 (0344)903-6070 (일산프라자 103호)
- 수원종로점 (0331)251-1617
- 원주점 (0371)43-5592
- 대구복현, 산격점 (053)953-2805
- 대구성서점 (053)584-1790
- 대구지산, 범물 (053)781-2788,9
- 마산점
- 부산연산점 (051)865-8617
- 전북이리점 (0653)855-6679
- 순천점 (0661)53-7885
- 본점 (0343)94-6758
- 포천점 (0357)541-2053, 32-8827
- 금곡점 (0346)592-2087,8 (상용상가 1층 25호)
- 대전둔산점 (042)526-4962
- 대구용덕점
- 대구 대명점 (053)622-2290
- 대구시지, 경산점 (053)792-3697~8
- 창원점 (0551)67-0868
- 부산수정점 (051)441-7398
- 이리동산점 (0653)857-9638
- 광주운암점 (062)524-5708

HYUNDAI

크기는 주머니에 쏘~옥!

어린이날 맞이 슈퍼컴보이 대축제

5/1~5/31사이에 슈퍼컴보이를 구입하시는 분께는 다양한 게임 소프트웨어가 들어있는 픽처 퍼즐을, 미니컴보이를 구입하시는 분께는 미니컴보이용 휴대가방을 드립니다.

미니컴보이가 훨씬 다양해졌어요

미니컴보이가 6가지 예쁜 색깔로
새로 나왔어요.
용감무쌍 슈퍼마리오는 파란색 컴보이로-
우당탕탕 동키콩은 투명컴보이로-
색깔따라 맘에 드는 게임을 골라 즐겨요.
참, 조심하세요!
주머니에서 즐거움이 마구 튀어나오니까요

미니컴보이 COMBOY

SAMSUNG
삼성전자

SHAKii
샤키

평화와 자유를 더 이상 빼앗길 수 없다.
옛땅을 되찾으러 샤키가 왔다!!

화려하고 장대한 스토리 진행으로 보다 화려해진 액션,
영화속의 장면처럼 실감나게 만들어주는
부드러운 스크롤 형식의 입체 움직임,
살아숨쉬는 듯한 착각을 갖게하는 다양한 이벤트는
샤키의 또다른 매력을 보여준다.

장 르 : 액션 아케이드
용 량 : 3.25" 2HD 3장
사운드 : 애드립, 사운드 블라스터
기 종 : IBM PC 386 이상

개발원 : FAMILY PRODUCTION
■ 제품문의 (032)862-9823~4

C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS
■ 국내영업본부 S/W영업부
서울특별시 중구 남대문로
5가 84-11(세브란스 빌딩 18층)

■ 구입문의
· 전국 삼성 리빙프라자 및 C&C프라자
· 용산점
· 소프트 타운 581-7800,7055
· 한국소프트 711-2700
· 소프트밸리 704-4277

출시 예정작

엘시드
백여종의 마법과 웅장한 전투화면이 펼치는 롤플레잉!

데인저 존
심시티 건설과 삼국지의 전략 스타워즈 전투!!

타이쿤 데로가
USS TICONDEROGA
아시아, 중동, 북대서양의 3개 지역을 중심으로 각 캠페인당 20가지의 다양한 미션으로 구성

고객 상담실
· 수신자 부담 전화 080-022-3000
· 직통 (02)541-3000

멀티미디어의 삼성전자

스카이 & 리카

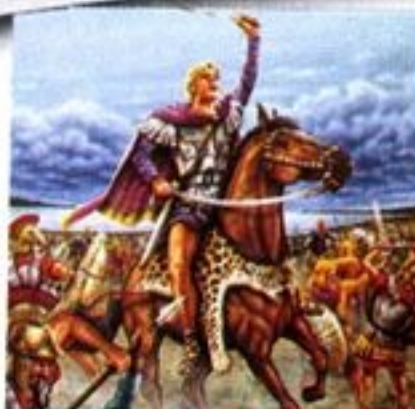
새로운 모험이 시작된다!!

이름답고 환상적인 배경 그래픽과
앙증맞고 귀여운 캐릭터등 슈팅에 필요한
모든 요소를 포함한 뉴 웨이브의 슈팅게임.

장르 : 환타지 슈팅게임
용량 : 5.25" 2HD
사운드 : 애드립, 사운드 블래스터
기종 : IBM PC 386 이상

개발원/ SOFT-MAX 소프트맥스

■ 제품문의 (02)556-2554~5

출시 예정작

리전스

자원관리, 외교 그리고 전쟁에 관련된 최고의 요소들을 정교하면서도 사고를 불러 일으키는 최상의 게임!

마거스

마거스 화이트매직

국내 최초의 리얼타임 전략 시뮬레이션 등장!

블러드 선장

수수께끼 풀기 및 스페이스 아케이드액션이 혼합된 전투 시뮬레이션!

SAMSUNG
삼성전자

대혈전

더 이상 물러설 수 없는
선과 악의 대결!!

8인의 강자들이 펼치는 숨막히는 한판승.
택견에 필살기를 가미한 무술의
대혈전이 바로 지금 시작된다!!

장 르 : 격투 액션
용 량 : 5.25" 2HD 7장
드 : 애드립, 사운드 블래스터
IBM PC 386 이상

SIGMA
SIGMA
SIGMA

개발원/ SIGMA TEK ENTERTAINMENT

■제품문의(02)872-3820

C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

■국내영업본부 S/W영업부
서울특별시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스 빌딩 18층)

■구입처

■삼성전자 대리점

리빙 프라자

대치점 02) 553-3313
천호점 02) 488-1301~3
일산점 0344) 902-3815
봉천점 02) 875-4800

C&C프라자

정인유통 02) 543-7700
한솔 C&C 032) 434-7744
한솔 컴퓨터 02) 998-1472
정 컴퓨터 032) 501-6116
토탈 OA 0331) 43-1423

청주 컴퓨터 0431) 64-0994
제로전자 0431) 221-6161
(주)동명 062) 232-7511~2
광복유통 051) 254-0115
예일컴퓨터 053) 655-0133

삼성유통(주) 0371) 732-0999
동해 해인 0394) 33-1989
한림 0361) 55-3434
(주)제일프라자 0662) 84-3500
(주)21세기컴퓨터 062) 232-5060
거암 0652) 253-6711

■총판점

· 소프트 타운 581-7800,7055
· 한국소프트 711-2700
· 소프트밸리 704-4277

고객 상담실
· 수신자 부담 전화 080-022-3000
· 직통 (02)541-3000

LOGITECH

USE IT OR DIE!

WingMan의 이점

▶손을 고정시키기 위한 완벽한 손잡이형 스틱
▶좀더 향상된 기능을 위한 추력조절장치 지원
▶입체적인 구조에 중량감 있는 본체
▶고무로 된 버튼으로 정확한 발포기능
▶7-Foot 케이블로 쉽게 컴퓨터에 연결

WingMan Extreme의 이점

◈WingMan Extreme 조이스틱은 트러스터 마스터 FCS와 호환이 됨.
▶WingMan의 모든 기능 지원
▶네방향 뷰 스위치
▶빠른 발포를 위한 핫키 기능 지원
▶7-Foot 케이블로 쉽게 컴퓨터에 연결

지원소프트

◈two 버튼이나 four 버튼 조이스틱을 이용하여 아래와 같은 유명한 게임들과 비행 시뮬레이션을 할수 있다.
◈Comanche
◈Falcon 3.02
◈Strike Commander
◈X-Wing
(이 외에 Aces Over Europe, Aces of the Pacific, AV8B Harrier, Doom, F15 Strike Eagle Ⅲ, Harrier Jump Jet, Mantis, Mech Warrior Ⅱ, MIG 29등 다양한게임들과 함께 사용할 수 있다.

시스템 사양

▶IBM 호환 기종
(어떤 게임은 386 프로세서 이상의 시스템을 요구하기도 한다)
▶15-Pin 조이스틱 코넥터

■한국총판: (주)바이맨 TEL:555-3216, 552-5969, 569-7108, 561-4512 FAX:554-0929, 561-4513

■전문점: 지강컴퓨터702-6451/2·하바드교역712-4580·엘림컴퓨터(대구)053-426-5654

■취급점: 구미컴퓨터702-5733/702-1415·경희컴퓨터266-0615·도깨비시스템(청주)0431-273-1391·삼테크711-5292·소프트라인706-2220·소프트타운(C-MART)581-7800·선경유통(대구)053-424-9300·서울대PC사업부886-1182·조온컴퓨터704-8153·중앙시스템703-3023·정우컴퓨터706-6096·한성전자701-9468·한누리컴퓨터(전주)0652-252-1698·전자프라자(부산)051-817-2564·CAPS542-2247·제닉스시스템(대전)042-535-1640·유원마케팅713-8781·으뜸컴퓨터0591-42-1244·위드컴(대전)042-526-6682·일틀정보시스템(광주)062-226-4527·선경유통3451-6523·러브리컴퓨터714-1890·데이타뱅크(포항)0562-75-9177·나이스3272-4571~2·컴퓨터기사단571-6463·가야719-1447

■협력업체: 고려정보시스템0391-647-2060·경원시스템702-6072·로맥스컴퓨터711-1393·삼홍시스템718-9521·멀티존(대구)053-427-7195·보이스시스템515-0540·테크노바701-5923·한국인식기술(대전)042-825-3981·PC WORLD711-8088

(주)바이맨과 함께 일할 전문 대리점을 모집합니다.

SKC SOFT LAND

다양하고 유익한 게임의 세계
- SKC 소프트랜드 ...

독립을 위한 끝없는 전쟁!
전혀 새로운 전략
시뮬레이션 게임을 만난다!

완전 한글화!!

파워돌

개발원 KCT
KSK
SKC SOFT LAND

■ 파워 돌 ■
서기 2535년,식민혹성 옴니의 독립전쟁-
당신은 이제 21명의 여자로 구성된 특수부대,"DOLLS"의 지휘관!
단순한 전투형태가 아닌 폭탄설치, 요인구조 등
난이도 높은 임무수행으로 독립을 쟁취하라!
무기의 제한이 없는 한 무한한 공격이 가능하다.
16색 고해상도의 깔끔한 그래픽,턴 방식의 게임진행.
헥스형의 전술지도 위에서 펼쳐지는 전략 시뮬레이션 게임.

다양하고 유익한 게임의 세계
- SKC 소프트랜드 ...

SKC SOFT LAND

일본을 강타한 인기 어드벤쳐 게임!
마침내 한글판으로 발매!

완전 한글화!!

Be Excited!
NIHON CREATE

개발원
KCT

3×3 아이즈

■ 3×3 아이즈 ■
오리지널 비디오 애니매이션을
능가하는 그래픽 화면이 펼쳐진다! 흥미진진한
시나리오, 환상적인 BGM, 실감나는 성우의 육성까지,
전혀 새로운 어드벤쳐 게임의 세계를 국내에서 만난다!

3×3 시리즈 1,2,3…
· 삼지안 변성
· 흡정공주
· 성마전설

SKC SOFT LAND

다양하고 유익한 게임의 세계
- SKC 소프트랜드 ...

마크로스
SKULLLEADER
Family Soft
개발원 KCT

초시공요새 마크로스전함 우주를 넘어서 지구를 탈환하라!

■ **마크로스** ■

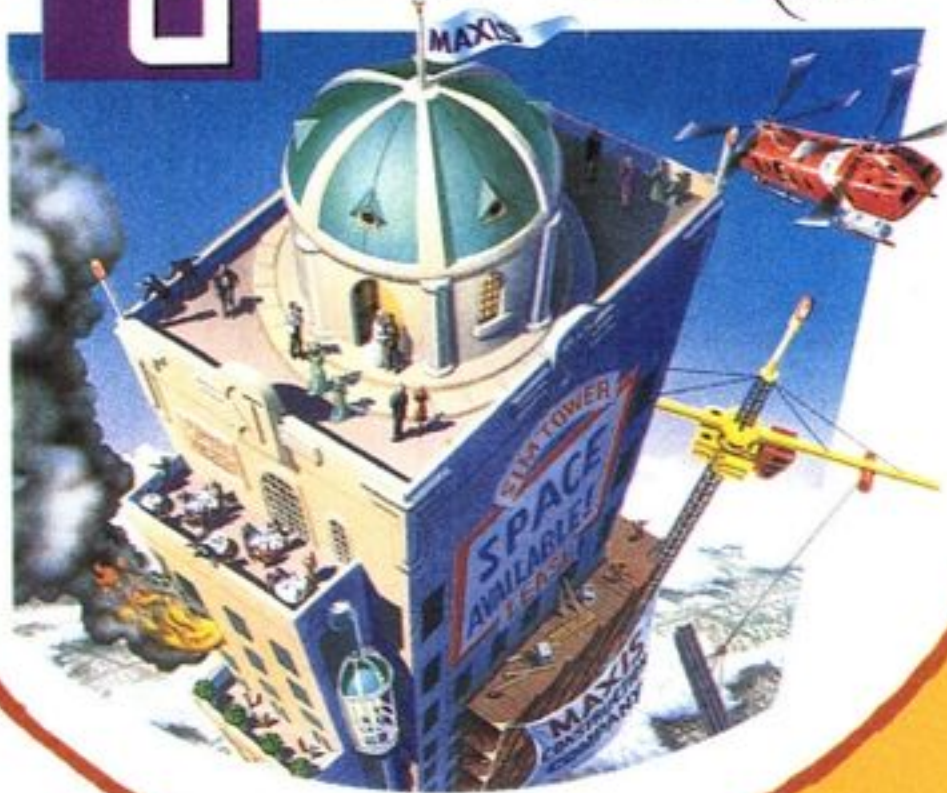
공간이동으로 사라져 버린 "초시공 요새" 마크로스가 돌아왔다!
시나리오에 따라 전개되는 치열한 우주전쟁과 실감나는
3 D방식의 '수사모드'를 갖춘 시뮬레이션 게임.
어드벤처 게임을 능가하는 장소이동과 대화 모드는
전투의 짜릿한 쾌감을 만끽하게 해준다.

심 타운
MAXIS
SKC SOFT LAND

심 타워
MAXIS

심시티2000의 맥시스가 자신있게 내놓은 심시리즈의 결정판!

■ **심타운** ■

뛰어난 지혜와 판단력으로 건설하는
당신만의 이상적인 도시!
건물 건설, 식량 경작, 사람들의 창조까지-
심 타운의 실감나는 화려한 그래픽과
다양한 애니메이션이 당신을 사로잡을 것이다.

하늘을 향해 더 높이! 수직왕국을 건설하라!

■ **심 타워** ■

시어스 타워, 엠파이어 스테이트 빌딩을 능가하는
위대한 수직 왕국의 주인이 되어보자!
첨단 설계와 참신한 기획능력으로 화재예방에서
테러리스트들의 공격방어까지. 입주자들의
요구와 편의를 위한 여러가지 프로그램을 창조해 보자.

■ **SKC 소프트랜드 전국대리점**

● **서울**/소프트타운:(02)581-2500,멀티테크:703-4658,게임랜드:712-3682,소프트 라인:718-0550,대한컴퓨터:562-4483,비엔티:719-1444,영컴플라자:442-7240,명문소프트:267-2269,아이콤:416-9459,태경테크:711-5661,아프로만:706-9691,소프네트:707-0507,대영컴퓨터랜드:837-1702 ● **인천**/선인컴퓨터:(032)882-2404 ● **대전**/소프트마당:(042)527-7722 ● **광주**/소프트랜드:(062)228-2310 ● **포항**/아이맥스시스템:(0562)75-8018 ● **부산**/OK컴퓨터:(051)255-7257,우정컴퓨터:(051)803-5386 ● **울산**/현대전산:(0522)49-4097

다양하고 유익한 게임의 세계
- SKC 소프트랜드 ...

SKC SOFT LAND

인간세계의 운명은
이제, 당신의
손에 있다!

■ 천외검성록 ■
대마왕 '사황귀'가 돌아왔다!
정의의 사자, '검성'은 지금 어디에?
화면가득 펼쳐지는 중국고대의 정경,
다양한 전략·전투 모드,
8만자가 넘는 메세지로
구성된 대화시스템은
당신을 사로잡을 것이다.

천외검성록
天外劍聖錄

완전 한글화

삼국지
무장쟁패2
熊貓軟體 格鬥經典

천하를 호령한
영웅호걸들을 만난다!

■ 삼국지 무장쟁패2 ■
전작의 아케이드형 전투에 전략적 모드가
가미된 전혀 새로운 형태의
무장쟁패2! 화려한 기술과 필살기
새로운 배경화면, 지축을 흔드는
음향과 디지타이즈된 음성.
위·촉·오의 쟁쟁한
영웅들의 야심과 도전이
흥미 진진한 슈퍼
액션게임을 즐겨보자!

우주해적

1인 혹은 2인 플레이 가능

AMERICAN LASER GAMES

완전 한글화!!

꼬마공룡

DANGER

SKC SOFT LAND

꼬마공룡이
사라진
비밀을
찾아라!

■ 꼬마공룡 ■
1억년전 지구에 불어닥친 재난! 그 비밀을 찾아
타임머신을 타고 고대로 돌아간 애니의 운명은?
과연, 지구의 역사를 바꿔 꼬마공룡을 살릴 수 있을까?
총160종류의 다양한 전투부대, 독특한 공룡군단,
환상적인 3D화면의 전략시뮬레이션 게임.

우주의 혼란을 평정하라!

■ 우주해적 ■
우주 개척자들을 보호하고 해적 "타론"을
물리쳐라! 유일한 무기는 에너지 크리스탈!
세계에 흩어져 있는 크리스탈을 모아야 한다!
디지타이즈된 박진감 넘치는 생생한 그래픽,
다양한 보너스, 빠른 스피드의 우주 어드벤처 게임.

소비자 상담은 크로바전화 (수신자부담) 080-023-6161을 이용해 주세요.

●마산/한길컴퓨터:(0551)41-5555,데이타라인:(0551)45-3228 ●구미/금오컴퓨터:(0546)52-6866 ●전주/전주컴퓨터백화점:(0652)88-7100 ●대구/매일소프트랜드:(053)422-3392,게임랜드:(053)421-5234 ●제주/마이크로랜드(064)55-2480 ■SKC플라자 ●강남지점:540-7240 ●용산지점:713-6652 ●대학로지점:747-7133 ●신촌지점:323-7133 ●부산지점:(051)818-0103

SKC
영상·음향·메모리의 종합메이커
주식회사 SKC
서울특별시 중구 을지로2가 199-15 SKC빌딩
전화: 756-5151, 6161

Fanta

"Fanta" 와 "환타"는 The Coca-Cola Company의 상표입니다

피노키오

★ 월트 디즈니의 피노키오
4월 20일 비디오 출시 ★

Walt Disney
HOME VIDEO

환타
500ml 탄생!

© DISNEY

새로운 친구, 피노키오 환타®-다섯가지 재미있는 모습을 찾아보세요!

신제품

월트 디즈니 명작 피노키오 비디오 출시를
기념하여 귀여운 말썽꾸러기 친구 피노키오가
그려진 환타가 새로 나왔습니다.

환타 피노키오 패키지 출시를 기념한 행운대잔치!

- 자세한 내용은 소년한국일보를 참조하세요.
- 기간 : 5월1일~20일 • 주최 : 소년한국일보

Coca-Cola

250ml 355ml 500ml 1.25L 1.5L

안 내 문

1.항상 저희 현대전자 제품을 애용하여 주시는 소비자 여러분께 감사드립니다.

2.소비자 여러분의 폭발적인 성원에 힘입어 당사 현대미니컴보이(GAME-BOY)는 계속적인 판매증가가 이루어지고 있습니다.

3.그런데 일부 소비자들께서 선의의 피해 사례가 발생하는 바, 다음과 같이 알려드리고자 합니다.
피해사례는 당사에서 공급하는 현대미니컴보이(GAME-BOY) 유사제품을 구입하신 소비자께서 A/S가 필요할 시 당사 공급 제품이 아닌 관계로 당사 전담부서인 「고객 만족실」의 A/S를 받지 못하고 있습니다.
당사는 A/S전산 시스템을 가동, 제품의 관리번호(SERIAL NO.)로 당사 공급 제품임을 확인하고 있으며, 당사 공급 제품에 한해 2년 무상 A/S보증 및 일체의 A/S 처리를 하고 있습니다.

4.소비자 여러분께서는 현대미니컴보이(GAME-BOY) 구입시 포장 BOX에 현대전자 LOGO가 인쇄된 당사 공급 제품임을 확인하시어 A/S등 선의의 피해가 발생치 않도록 주의 바랍니다.
또한 게임기 판매업자 여러분께서도 사후 A/S 및 정상적인 유통질서 확립을 위하여 당사가 공급하는 정상제품 판매에 유념하여 주시길 바랍니다.
앞으로도 계속적인 성원을 부탁드립니다.
감사합니다.

1995. 4.

현대전자산업주식회사 게임기영업부
서울시 강남구 역삼동 705-19 보람신용금고B/D 9층
TEL:(02)527-2584/5 FAX:(02)527-4351

현대전자

가상 현실로 즐기는 라스베가스 카지노 무비 게임!

마이크로소프트 한글윈도우

CD-ROM TITLE FOR WINDOWS

게임의법칙 도전5

THE RULE OF GAMES

CD-ROM 2장

국내 최대의 대용량 (800MB)
동화상 대화형 게임

게임의 특징

- 국내 최초의 CD-ROM Title을 위한 전문 촬영
- 5명의 미녀와 2명의 딜러가 벌이는 지존을 향한 쟁탈전
- '94 슈퍼모델 및 전문연극인 출연
- 2장의 CD-ROM Title(러닝타임 120분의 동화상)
- 환상적인 3차원 그래픽과 컴퓨터 음악(Midi)
- 15명의 비키니 걸 출연(금발 미녀로 즐기는 퍼즐과 슬라이더 게임)

사용 환경

- 80486 SX 이상의 IBM 호환 PC
- 4MB 이상의 메인 메모리
- 6MB 이상의 하드 디스크 공간
- 2배속 이상의 CD-ROM 드라이브
- MPC 호환 사운드 카드
- 65K색상 이상의 SVGA 보드(트루칼라권장)
- 마우스
- 한글 윈도우 3.1
- 스피커 혹은 헤드폰

연소자 관람불가

게임의 종류

- 블랙잭/드로우 카드(게임중 상호전환가능)
- 3차원 퍼즐
- 3차원 슬라이더
- 촬영 에피소드(N.G COLLECTION)

개발원: 오미 옴니미디어
판매원: (주)번영 시스템
본사. 서울시 서초구 양재동 258-1
TEL. 578-9447(대표)
전시장. 서울시 용산구 한강로 2가 16-1
선인상가 21동 4001호
TEL. 716-4250(대표)

전자랜드 〈신관〉

최첨단 가상체험관 탄생

Amuse 21

재미있고 신나는 첨단 가상체험시설을 갖춘
어뮤즈21관에서 21C 첨단과학과
환상의 미래세계를 마음껏 즐기세요.

Time Machine 관

가자, 환상의 가상현실 세계로 -

직접 가상현실의 주인공이 되어
마음껏 환상을 맛볼 수 있는 가상체험기
가상체험기종: 우주비행선 조종사훈련,
로보캅, 우주전사 등 …

Laser Ball 관

신나는 첨단 레이저볼 스포츠!!

친구와 동료 또는 연인들과 함께
미래의 세계와 밀림의 도시속에서 펼쳐지는
흥미 진진한 도전과 승부를 겨뤄보십시오.

어뮤즈21관은 용산전자랜드에 선보이는 첨단 가상현실체험관으로 시각, 청각 등 인간이 가지고 있는 5감의 감각을 최대한 느낄 수 있도록 컴퓨터가 가상세계를 설정하여 이 속으로 진입한 이용자가 현실감을 느끼면서 즐길 수 있는 체험관으로 과거 오락실에서의 평면게임과는 다른, 컴퓨터와 일체가 되는 완벽한 3차원 미래영상과 환경을 체험할 수 있도록 한 시설입니다.

▶게임은 오전10시 30분 부터 오후 9시30분 까지 가능하고, 일반인은 3,000원, 조조 및 초·중·고생은 2,000원입니다. 단, 국민학생은 보호자 동반시 가능합니다.

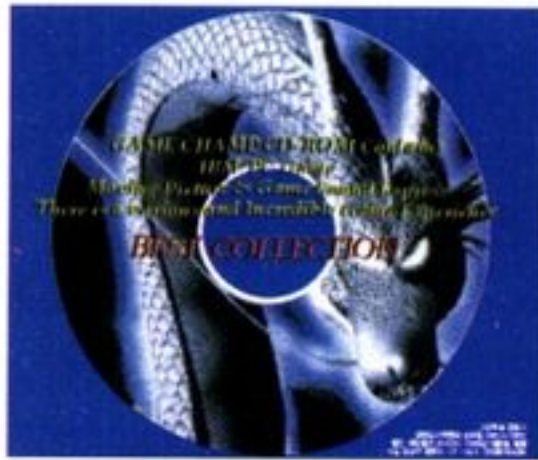
ELECTRO LAND

전자랜드

서울시 용산구 한강로 3가 16-9 문의전화: 3272-5589

목차
CONTENTS

1995 Vol.31 JUNE 6 신세대 게임챔프

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
전화:702-3211/4, 팩스:702-3215

나눔의 자리

몇일전, 부주의로 인한 참사가 있었습니다. 기억에도 떠올리기 싫은 대구 지하철 가스 폭발 사고. 그리고 수술을 하기 위해 헌혈 캠페인 사태까지 벌어지고… 생명을 소중히 여기는 한 두 사람이 모이고, 그래서 조그만 피의 나눔은 커다란 생명이라는 것을 얻게 되었습니다. 바로 나눔이라는 자리가 있기에 가능했던 것입니다.

게임챔프는 키에코 전시회, CD 롬 특별부록, 3DO 얼라이브 증정 등 게임을 사랑하는 독자들에게 나눔이라는 의미를 부여해주고 있습니다. 게임챔프는 바로 게임문화를 소중히 여기는 이들의 나눔의 자리이기 때문입니다. 여러분이 구입하시는 책값도 바로 이런 나눔이라는 것에 쓰여집니다.

NEW SOFT

SPECIAL COMING SOON

COMING SOON

특보

긴급속보

6월호 특별부록

차세대 스페셜

애니비전

특별진단

흥미기획

게이머 지식가이드

스페셜 금단의 비법

아케이드 신작안내

독자코너

읽을거리

'95 컴퓨터게임 S/W및 시나리오 공모전

문화체육부와 사단법인 한국영상오락물제작자협회에서는 컴퓨터게임 산업발전과 민족문화와 역사에 부합하는 게임제작을 유도하고 관련산업의 발전을 도모하기 위한 공모전을 개최합니다.

일 정

- **참가신청서 교부 및 접수:**'95. 3. 20(월)~11. 10(금)
- **출품작 접수:**'95. 4. 3(월)~'95. 11. 20(월)
- **심 사 :**'95. 11. 21(화)~'95. 12. 9(토)
- **당선자 통보:**'95. 12. 11(월)
- **시 상 :**'95. 12. 18

요 강

- **참가자격:**제한없음
- **공모분야:**게임소프트웨어, 게임시나리오, 캐릭터 부문
- **공모장르:**한국의 역사적 인물이나 전통문화를 주된 소재로 한 내용
- **공모전 참가신청서 교부처:**참가 희망자에 한해 우편발송
  (사)한국영상오락물제작자협회(TEL:237-2582)
- **제출서류:**공모전 참가신청서, 제출양식 작성요령에 의한 작품
- **접수방법:**직접 방문접수 및 우편접수

시 상

- **일 시 :**'95. 12. 18(월). 16:00
- **장 소 :**종합전시장(KOEX)게임전시회 행사장
- **시상내역**

구 분	인 원	시 상 내 용
최우수상	1명	문화체육부장관 상장 상금(300만원) 및 부상
부분별 우수상	3명	협회장·협찬사·후원사 상장, 상금(100만원) 및 부상
부분별 장려상	3명	협회장·협찬사·후원사 상장, 상금(50만원) 및 부상

※모든 응모자들에게 기념품 증정

기 타

- 한국의 역사적 인물이나 전통문화를 소재로 한 창작성에 많은 점수를 배당
- 응모제한 -공고된 공모전 제반사항을 위반한 작품
  -국내·외 이미 발표된 작품
  -타인의 저작권을 침해한 작품
- 응모된 작품은 반환되지 않으며 입상작에 대한 저작권 및 2차적 재산권의 사용권, 편집저작권의 권리는 (사)한국영상오락물제작자협회에 귀속됩니다.

접수 및 문의처

사단법인 한국영상오락물제작자협회
100-452, 서울 중구 신당2동 393-2, TEL:(02)237-2582

국내 최대 게임

최고 시설

최저 가격

최대 물량

이제부터 게임 관련
제품을 사실려면
게임 광장으로 오세요!

용산 전자랜드

■ 게임광장 매장안내

- 나우게임 702-2433~4
- 게임랜드 3272-0941~2
- 불독 3272-6437
- 슈퍼게임 3272-3083
- 하이테크프라자 3272-4928
- GAME PRO 3272-0838
- 삼성게임프라자 3272-3838
- 게임왕국 3272-9667
- 용산게임동네 3272-3097~8
- 매직콤 3272-0004

정보 발신기지

*국내 최대 규모 자랑

30여개의 대형 게임매장이 동시 오픈

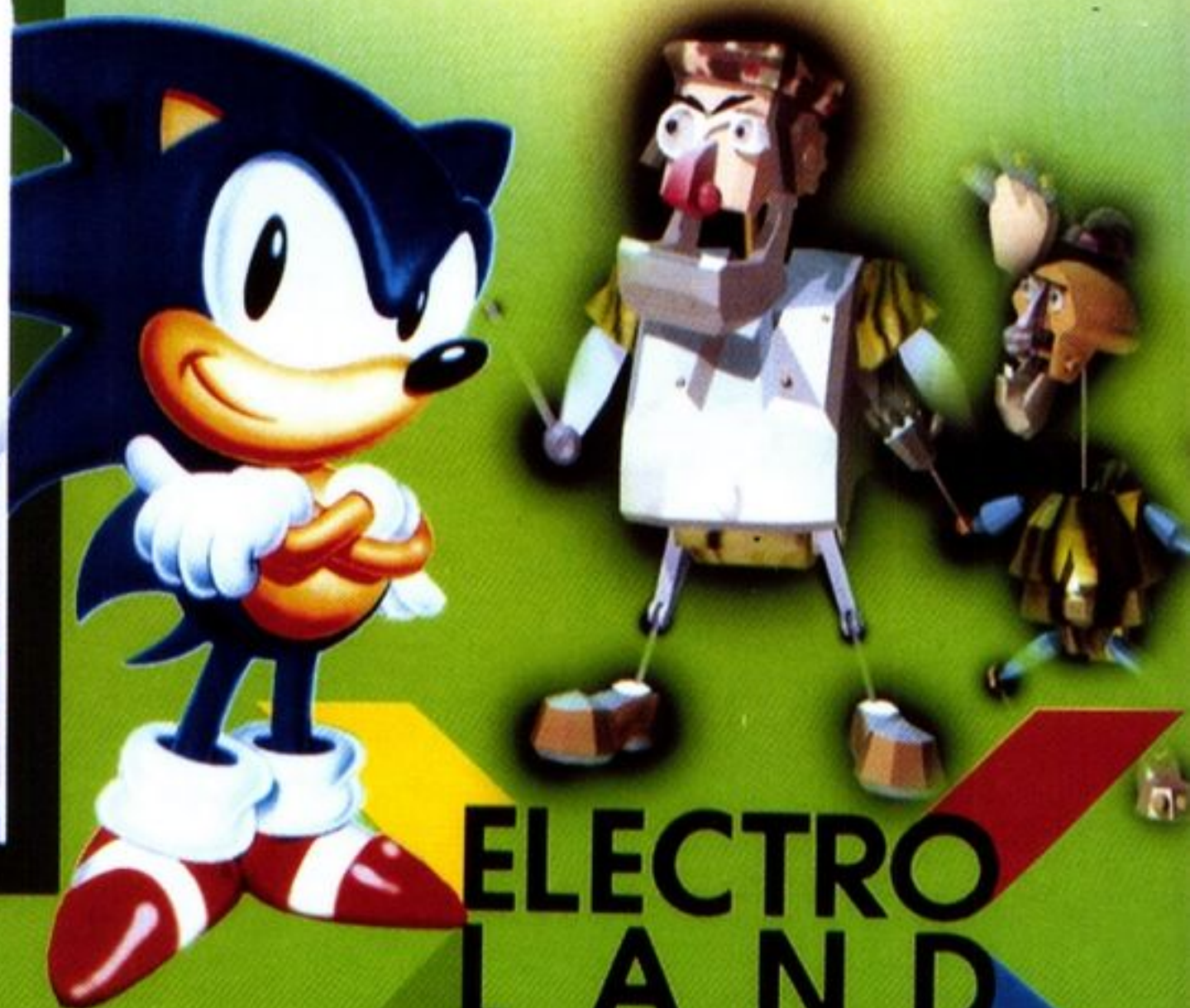
*국내 최대 물량 전시 판매

전기종 신작 게임을 단 한번에 구입 가능

*국내 최저가로 할인 판매 및 교환

가장 싼가격으로 구매 고객에게 최대 봉사

게임광장

관 1층 게임광장

ELECTRO LAND

전자랜드

· 경인 3273-1204~5 · 게임천지 718-2642~3 · 보물섬 3272-0154 · 피닉스 3272-9005 · 하이랜드 3272-3003 · 삼보시스템 706-8834 · 게임리더 3272-0707 · 태경테크 717-1736 · V랜드 3272-4089 · 게임천국 713-8798~9

GAME CLUB

이제 더 이상의 장기 프로그램은 없다!

슈퍼 장군멍군

- 실물과 똑같은 정교한 그래픽
- 편리한 GUI환경
- 초보에서 유단자 실력까지 겸비한 고도의 추론엔진
- 수만가지 정석사전
- 100여 문제 이상의 박보문제 및 해설

소비자가격 : 20,000원

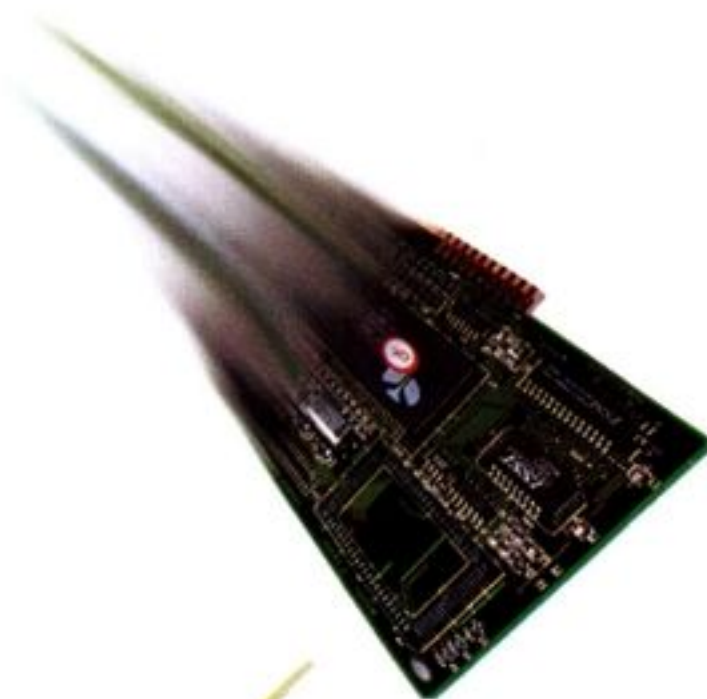
개발자 : 이학종

■ 협력업체 • OK컴퓨터 : 255-7257 • SBK : 716-5511 • 고봉산업 : 3272-4929 • 게임궁전 : 718-4400 • 게임동산 : 263-0650 • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 명문소프트 : 267-2269 • 백컴 : 701-0717 • 수퍼게임 : 713-4374 • 소프&네트 : 707-0507 • 소프트라이 : 515-1053 • 소프트박스 : 518-0858 • 주)소프트라인 : 715-0001 • 우정컴퓨터 : 803-5386 • 영컴 : 442-7240 • 타이틀 명가 : 711-2727 • 하이콤 : 795-5765 • 휴먼컴퓨터 : 818-2307 • 광주 일신문고 : (062)228-2727 • 광주 소프트랜드 : (062)228-2310 • 경인문고 : (032)613-2197 • 군산 삼보컴퓨터 (0654)467-2234 • 대구 게임랜드 : (053)421-5234 • 대구 열림컴퓨터 : (053)425-2654 • 대구 팔팔게임랜드 : (053)421-5916 • 대전 셈틀 : (042)862-3336 • 마산 데이타 : (0551)45-3228 • 멀티타워 : (0331)45-1223 • 부산 소프트라인 (051)502-5377 • 속초 컴퓨터프라자 : (0392)31-4646 • 수원 다모컴퓨터 : (0331)256-4774 • 수원 마이크로랜드 : (0331)213-6906 • 순천 뉴컴퓨터 : (0661)745-2902 • 안동 컴피아아트 : (0571)51-1235 • 울산 원컴시스템 : (0522)52-6373 • 울산 현대전산 : (0522)49-4097 • 인천 선인컴퓨터 : (032)882-2404 • 일산 리빙프라자 : (0344)902-3815 • 의정부 하이마트 : (0351)846-4113 • 에벤에셀컴퓨터 : (0551)22-0175 • 전주 컴퓨터백화점 : (0652)88-7100 • 충주 알파 : (0441)42-5800 • 프로게임총판 : (0344)73-2097

HANWHA COMMUNICATION CO., LTD

MS DOS

MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

0 bps

속도에서 -
쾌감에서 -
앞서간다.

속도파괴!!

한화팩스모뎀
COMFAX 288 컴팩스

이제 더이상의 속도는 없다.
답답한 저속 모뎀에서 벗어나
아우토반을 질주하는 짜릿한 쾌감!
속도에서, 쾌감에서 앞서간다.
최고속 고감도 팩스모뎀
한화통신 컴팩스 288.

"한화통신은 고객을 위해 앞서갑니다."

1 초보자용 통신 가이드북 무료 제공

통신을 전혀 모르신다고요? 걱정마세요.
왕초보라도 쉽게 통신을 접할 수 있도록
친절하게 꾸며진 통신 가이드북을 무료로
드립니다.

2 모든 대형 BBS에 포럼 개설

사용자가 어떤 통신을 이용하든 한화통신
팩스모뎀에 대한 정보를 쉽게 이용할 수
있도록 하이텔, 천리안, 나우누리 등 모든
통신망에 포럼이 준비되어 있습니다.
또한 '나우누리' 한달 이용권을 제공합니다.

3 철저한 고객지원 시스템

전문인력으로 구성된 독립 고객지원
센터가 항상 사용자 여러분의 불편 사항을
해결하기 위해 대기하고 있습니다.

"나우누리" 1개월 이용권 제공

COMFAX 288

HANWHA

취급점 및 협력업체

■ 서울: 한국전산 706-2727
케이티시스템 704-5977
카이저시스템 712-5324
무궁화전산 703-3437
구상컴퓨터 713-4923
(주)시소시스템 707-1877
(주)아이넥스 717-4065
에이에스통상 706-4318
레피드컴퓨터 702-4811
(주)정보텔 714-7445
파이브컴퓨터 706-0176
아크로컴퓨터 711-5987

■ 서울: 금강컴퓨터 588-0047
삼미전산(주) 3273-0258
(주)삼테크 711-5292
(주)에스엠시 706-2547

■ 인천: 미래정보통신 837-5578
인하컴퓨토피아 883-7778

■ 인천: 연수종합정보통신 816-3359
■ 평택: 돌핀컴퓨터 656-4418
■ 대전: (주)금농 255-4020
■ 천안: 도솔컴퓨터 556-2750
■ 충주: 무궁화전산 848-1211
알파컴퓨터 42-5800

■ 청주: 무궁화전산 272-6833
■ 대구: 엘림컴퓨터 426-0148
대백프라자 420-7776
소프트랜드 426-0718
■ 예천: 대보비지니스 655-5300
■ 부산: 컴퓨터시티 805-0586

■ 김해: 뉴텍컴퓨터 36-2794
■ 경주: 토탈컴퓨터 771-3382
■ 울산: 삼호컴퓨터 48-0220
■ 마산: 데이타라인 45-3228
■ 포항: 토탈컴퓨터 49-7311
■ 여수: 컴퓨토피아 651-5857

■ 여수: 금성컴퓨터 63-8100
남해정보 43-4141
■ 남원: 용컴퓨터 33-8980
■ 순천: 21세기컴퓨터 53-1400
■ 목포: 한솔컴퓨터 72-3554
데이타코리아 79-6502

멀티미디어 시대를 선도하는 LG소프트웨어

LG

Soft Young

戰鬪 SENTO

전 투

CD-ROM

3차원 대전 아케이드 게임

- 3차원 엔진을 사용하여 화면상 180도 회전이 가능
- 게임을 바라보는 관점(View Point) 변경이 가능
- 적을 단순 공격만이 아니라 판의 담장이나 가장자리로 밀어내 떨어뜨릴 수 있음.
- 일인용 게임, 이인용 게임, 연습 모드 구비

곧 출시됩니다!

시스템 요구 사항

- VGA 그래픽 카드
- 8MB 이상의 메모리 용량
- 386/486/Pentium PC 호환 기종
- 조이스틱 사용 가능

Ghost Fighter

구입문의

■서울지역 : • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프네트 : 707-0507 • 동부프라자 : 701-9060 • 멀티타운 : 704-0065 • 빌트인CD : 715-8158 • 케이티시스템 : 704-5977 • 명문소프트 : 267-2269 • CD마당 : 279-9996 • 금성토탈시스템 : 675-8631 • 영컴프라자 : 442-7240 ■지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • CD세대(인천) : 433-2727 • 소프트마당(대전) : 527-7722 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 762-8875 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■유통사 • 소프트라인 : 715-0001 • 한국소프트 : 711-2700 • KTS/W프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 581-2500 • 동아훼미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트밸리 : 703-9691 ■백화점 • 애경백화점 : 818-0531 ■직영점(용산) : 713-5011~2(강남) : 566-7273~4

■ 전화주문 : 713-5011~2, 566-7273~4

LG소프트웨어

서울시 영등포구 여의도동 13-19 남중빌딩 LG소프트웨어(주)
PACKAGE 사업실 TEL : 7670-601-10 FAX : 701-1018
• 고객지원실 : Tel (02)767-0801/Fax 785-0809

멀티미디어를 선도하는 LG소프트웨어

LG

Soft & Young

HADES

하데스

진정한 국내 최고의 게임이라 자부합니다.

장르 : 액션 아케이드(3차원)
기종 : 386 이상
카드 : VGA 그래픽 카드,
사블 호환 음악카드
기본메모리 : 4MB RAM 용량
제작사 : 아블렉스

코만치와 둠의 장점을 혼합한 3차원 입체 게임

- 흥미진진한 오리지날 게임 시나리오를 바탕으로 제작된 완벽한 한국산 3차원 게임
- 완성도 높은 텍스처 매핑 기법으로 제작된 화면 안쪽으로 향한 스크롤과 배경효과
- 볼륨 랜더링이란 새로운 그래픽 기법을 사용한 섬세한 3차원 배경처리
- 공중전시 코만치를 연상시키는 전투화면과 근접 전투시 둠을 연상시키는 게임구성
- 줌 기능이 포함되며, 3차원 입체 화면을 완벽히 평면적인 각도로 구현해 낸 지도 모드 구비

구입문의

■서울지역 : • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프네트 : 707-0507 • 동부프라자 : 701-9060 • 멀티타운 : 704-0065 • 빌트인CD : 715-8158 • 케이티시스템 : 704-5977 • 명문소프트 : 267-2269 • CD마당 : 279-9996 • 금성토탈시스템 : 675-8631 • 영컴프라자 : 442-7240 ■지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • CD세대(인천) : 433-2727 • 소프트마당(대전) : 221-0280 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 43-9812 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■유통사 • 소프트라인 : 706-2220 • 한국소프트 : 711-2700 • KTS/W프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 711-5430 • 동아훼미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트빌리 : 703-9691 ■백화점 • 애경백화점 : 818-0531 ■직영점(용산) : 713-5011~2(강남) : 566-7273~4

■ 전화주문 : 713-5011~2,566-7273~4

LG소프트웨어

LG

Soft & Young

一枝梅傳 일지매전

萬萬波波息笛 만만파파식적

한국산 롤 플레잉게임

한국적 롤플레잉의 진수!
역사의 향기를
느껴 보십시오!

조선에 태평성대를 가져다 줄
신라 때의 보물 만파식적을 찾아라!

조선 팔도에 출몰하는 온갖 마물들을 물리치는
퇴마사, 일지매!!

- 100여 페이지 분량의 대화
- 커맨드 방식의 전투
- 동양적 이벤트를 느껴보자
- 다양한 내용의 서찰, 서책을 읽어보자
- 마흔 가지가 넘는 도술을 구사하는 일지매

산지니 Game Production SANJINY

구입문의

■서울지역 : • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프네트 : 707-0507 • 동부프라자 : 701-9060 • 멀티타운 : 704-0065 • 빌트인CD : 715-8158 • 캐이티시스템 : 704-5977 • 명문소프트 : 267-2269 • CD마당 : 279-9996 • 금성토탈시스템 : 675-8631 • 영컴프라자 : 442-7240 ■지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • CD세대(인천) : 433-2727 • 소프트마당(대전) : 527-7722 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 762-8875 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■유통사 • 소프트라인 : 715-0001 • 한국소프트 : 711-2700 • KTS/W프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 581-2500 • 동아웨미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트밸리 : 703-9691 ■백화점 • 애경백화점 : 818-0531 ■직영점(용산) : 713-5011~2(강남) : 566-7273~4

■ 전화주문 :713-5011~2,566-7273~4

LG소프트웨어

서울시 영등포구 여의도동 13-19 남중빌딩 LG소프트웨어(주)
PACKAGE 사업실 TEL : 7670-601-10 FAX : 701-1018
• 고객지원실 : Tel-(02)767-0801/Fax-785-0809
• 통신서비스 : Hitel 접속후 go lgsw

멀티미디어를 선도하는 LG소프트웨어

LG

Soft & Young

홍길동전 2

당신은 한편의 만화속에서
주인공의 역할을 다해야 합니다!

• 장 르 : 애니메이션형 액션
• 기 종 : IBM-PC 286 이상
• 용 량 : FD-Version ➡ 24MB
CD-Version ➡ 100MB
• 사운드 : 애드립, 사운드블러스터, 호환기종

에이플러스

• 국내 최초의 애니메이션형 액션 게임
• 만화처럼 부드럽고 재미있게 표현되는 스크롤
• 순간적인 키조작을 필요로 하는 스릴만점의 게임
• 손쉬운 키조작법을 사용하여 누구나 즐길 수 있는 건전한 게임

한글 음성 지원 (CD-Version)

홍길동전2

구입문의

■서울지역 : • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프네트 : 707-0507 • 동부프라자 : 701-9060 • 멀티타운 : 704-0065 • 빌트인CD : 715-8158 • 케이티시스템 : 704-5977 • 명문소프트 : 267-2269 • CD마당 : 279-9996 • 금성토탈시스템 : 675-8631 • 영컴프라자 : 442-7240 ■지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • CD세대(인천) : 433-2727 • 소프트마당(대전) : 221-0280 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 43-9812 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■유통사 • 소프트라인 : 706-2220 • 한국소프트 : 711-2700 • KTS/W프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 711-5430 • 동아훼미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트벨리 : 703-9691 ■백화점 • 애경백화점 : 818-0531 ■직영점(용산) : 713-5011~2(강남) : 566-7273~4
■전화주문 : 713-5011~2, 566-7273~4

LG소프트웨어

"즐거운가정, 행복한 가족-늘 기쁨이 넘치길 기원합니다"

이제는 가정의 필수품및 정보 산업계의 총아로 인식되고 있는 컴퓨터 게임기!!
어차피 있어야 된다고 느끼실때 여기 확실하고 당연한 선택이 있습니다.

■게임머신의 특징

1. 컴퓨터 & MULTIMEDIA 전문업체에서 만듭니다.
   품질을 최우선으로 하는 일본 시장에 PC용 TV CARD, OVERLAY BOARD를 대량 수출하는 회사, 미국 시장에 게임기 주변기기를 수출하는 국내유일의 회사에서 만듭니다.
2. 국내최고의 품질로 최대의 판매량을 자랑하고 있습니다.
   광고만으로는 알수없는 품질, 직접 느껴보세요. (부품 하나하나를 최고급 품질로만 사용, 제품 구매시 전수검수)
3. 신속한 사후보장을 책임집니다.
   초기 구매시 제품하자가 발생하면 (구매시 1개월내) 즉각 신품으로 교환해 드립니다.
4. 저렴한 A/S 비용을 자랑합니다. GAME기의 수명은 평균 5년~8년입니다.
   사용자에게 너무나 오랫동안 사랑받는 제품이 혹시 불량날때 정말 저렴한 가격으로 A/S 처리해 드립니다.
5. 환경보호에 적극 동참합니다.
   환경보호에 위배되는 모든 과대 포장품을 과감히 버렸으며, 제품 사용후의 BOX 수거료를 낮추는것 까지 고려했습니다.

게임머신(DFG-O15B/C)

●선명한 화면 깨끗한 음질 ●화려한 디자인 다양한 색상 ●완벽한 품질검증(EMI검정) 철저한 A/S
●합리적인 가격과 견고한 내구성
2단계 터보 스피드에 의한 생동감 있는 게임진행

주변기기(6BUTTON)

슈퍼패미콤용

①8방향 조정기능
②6개의 발사버튼
③오토기능
④터보기능

메가드라이브용

슈퍼패미콤 메가드라이브 겸용

■패밀리노래방
①기존 패밀리 기기와 동일한 게임운용
②노래방 동시사용 기능
③노래확장 가능

■패밀리 노래방팩
①기존 패밀리 게임기에 연결시 노래방으로 사용
②노래 소프트웨어 추가제공
③200곡 확장 기능

■옴니TV링크
①수출용 제품
②전게임기를 한대의 TV로 연결
③AV, RF 자동변환 기능
④전자식 원터치 기능

판매원: daou (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩 (4층~10층)
대표전화:3450-4838 팩스552-0986 소비자상담실:(032)611-9625

제조원: daou (주)다우정보시스템
대표전화:(032)611-9625

A/S전문점
■서울:게임파워706-9002
■부산:태원상사051-805-8968

DAERA

폐사는 은 물론

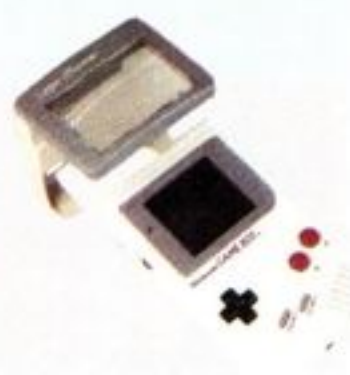
악세사리를 비롯하여 카트리지(팩)도 저렴한 가격에 공급해 드립니다.

슈퍼알라딘 보이용 카트리지는 언제든지 수입 대행 해 드리며 과

은 말 그대로 최상의 가격에 공급해 드립니다.

슈퍼컴보이용 미국산 카트리지는 언제든지 수입 대행 해 드리며

와 은

원하신다면 때를 가리지 않고 무차별 공급해 드리겠습니다.

미니 컴보이나 카트리지는 물론 이 필요 하시다면 즉시 연락 바랍니다.

IBM용 과 도 좋고 도

빼놓을 수없지요. 언제든지 말씀만 하십시요.

에 관심 있으신 분은 특별히 환영합니다.

비전®

VISION
Remote Controlled Computer Game

전문판매 대리점모집

지방에 계신분중 두분만
모시고져 하오니
비전 전문판매 대리점에
관심있으신 분은
연락 주시기 바랍니다.

특 징

1. 세계 최초의 양 패드 적외선 무선방식 채택.
2. 세계 최초로 양 패드에 적용한 리셋 및 파워 온·오프 기능.
3. 각버튼 마다 오토, 터보, 슬로우 기능.
4. 1인용 게임도 2인이 협조하여 즐길 수 있는 기능.
5. 게임 매니아를 위하여 게임진행 속도를 배가할 수 있는 EXPERT기능.
6. 최고의 화질을 자랑하는 256×240DOTS, 52COLORS/DOT
7. 고장율을 줄이기 위해 채택한 와이드 인쇄 회로기판.

DAERA
주식회사 대라반도체
DAERA SEMICONDUCTOR CO., LTD.
서울시 송파구 방이동 62-12 동도빌딩 403호
전 화: (02) 424-8742 팩 스: (02) 424-8745

전문판매대리점

◆ 게임유통: 716-6301
◆ 영창전자: 704-8796
◆ 태경테크: 716-5408

슈퍼콤 X-PLUS

KMK

- 42게임내장형
- 원격조정방식

구식 게임기는 가라!
꿈꾸던 게임기가 나타났다!

첨단기능의 슈퍼콤 X-PLUS와 함께 짜릿한 게임모험을 즐기세요.

1 **42게임 내장**:게임기 본체에 42게임이 내장되어 있어 게임팩을 따로 구입하지 않아도 돼요.

2 **무선 리모콘**:리모콘이라 멀리서도 요리조리 조종할 수 있어 편리해요.

3 **RF 자동스위치**:인공지능의 RF 자동스위치가 있어 TV와 게임기 선택이 자동으로 돼요.

4 **스테레오 사운드**:생생하고 박진감 넘치는 입체 음향으로 즐길 수 있어요.

5 **원터치 수납방법**:한번만 눌러주면 조이패드를 편리하게 본체에 넣고 빼서 사용할 수 있어요.

K M K
주식회사 명우

본사·공장:경기도 부천시 원미구 역곡1동 82-5
TEL:(032)344-3450~2
FAX:(032)341-1094

전국총판점 및 A/S센타
서울 포스트:715-3393 **대전** 태원:252-1309 **대구** 고려전자:424-5659 **부산** 태원:805-8968 **광주** 광주콤:228-6652 자유완구:223-1875

post

게임박사들도 즐겨찾는 게임전문 양판점

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

삼성게임기 체인점모집중

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!

DUAL TURBO™

WIRELESS REMOTE SYSTEM

LICENSED BY Nintendo

X세대를 위한 신제품

• HEAD-TO-HEAD CAPABILITY

Acclaim

PLAYER 1 / PLAYER 2 · TURBO · SLOW · SELECT · START · DUALTURBO

슈퍼컴보이 무선패드

Acclaim®

"기존 유선 패드의 단점을 200% 보완한 무선패드"

듀얼-터보!!!

대치점 — 남부순환도로, 도곡전철역, 토탈게임, 청실상가1층, 그랜드백화점, TEL:555-5415

반포점 533-1733 — 반포쇼핑 타운 3층, 반포토탈, 반포대교, 경부선, 호남선 고속버스 터미널

울산점 46-3429 — 알라딘랜드, 시내, 구시외버스터미널, 울산대, 방면, 태화다리

안산점 — 다농마트 (4층) (0345) 403-8574

광주점 (062) — (구)공용터미널, 반도상가, 한국자보, 광주종, 금남로5가, 228-5652, 226-7948

면목점 209-6424 — 면목중학교, POST GAME, 용마산 약수터, 금호APT, 용마산길, 면목사거리

순천점 (0661) 51-5584 — 아트프라자, 호남약국, 주택은행, 남온다리, 뉴종, 중앙 시장

화정점 (062) 371-6946 — 광주은행, 화정사거리, 광천, 토탈게임, 종합터미널, 송정리, 한남투자신탁

세운점 274-77 — 종묘주차장, 종로3가, 현대, 세운상가 4층, 파워, 청계3가

제주점 (064) 33-4436 — 서귀포 경찰서, 1호광장, 제주은행, 중소기업은행, 서귀포농협, 토탈게임 1F

평촌점 (0343) 83-6696 — 안양, 인덕원, 목련APT, 토탈게임, 평촌교

안양2점 — 성결신학대학, 소프트랜드, 안양경찰서, 아세아유통, 안양시청, TEL: (0343) 66-8530

명일동 488-8604 — 성덕여상, 주택은행, 토탈게임, 암사동, 한일은행, 서울승합 종점 (568좌 33), 구천연길

상계점 939-3195 — 주공9단지 종합상가 101호, 토탈게임, 노원역, 한양스토아, 한미은행

노원점 930-2881 — 주공2단지, 의정부, 노원중학, 종합상가 101 토탈게임, 4거리, 주공1단지

부평점 (032) 546-8446 — 토탈게임, 작전국교, 경인고속도로, 작전동 사거리, 부평TOL-G

마산점 (0551) 48-0016 — 세림상가1층, 토탈게임, 마산시청, 시내, 마산경찰서

신림점 888-3960 — 시내방면, 구로동, 봉천, 서울대

슈퍼콤 X-PLUS

포스트본점
↑원효로
전자랜드
국민은행 서부역→
포스트본점
(나진상가15동110호)
용산역↓
TEL:715-3393
FAX:704-1573

■ 체인점모집
TEL:715-3393
FAX:704-1573

KMK

1992 GOOD DESIGN

슈퍼콤X-플러스

브이스틱 (슈퍼알라딘보이용)

브이패드 (슈퍼컴보이용)

신규OPEN
장안평전자랜드
217-1211

군자교
어린이 대공원 후문
(장안평 전자랜드 1층 内)
중고차 도매센타

신규OPEN
구의전자랜드
453-3316

동/울 터미널
강변 대로
전자랜드
육거리 후문
정화여교
군자교

점포	약도
2점 (0551) 97-9881	복음병원, 동마산, 마산 뮤터테크, 인터체인지, 마산고려병원
화곡점 (02) 653-7520	↑화곡사거리, →신곡국교, 신정여상, 국민약국, 독일 베이커리, 도서 프라지, ↓목동사거리
염주점 (062) 376-5676-7	지리산, LG컴퓨터, 염주해물탕, 신세대 아카데미, 광주 은행, 쌍촌동→, ←염주체육관
신월점 699-0687	신월동 시영APT, 가스 주유소, POST 신월점, 경인 고속 도로, 남부 순환도로
부천점 (032) 612-9676	그레이스쇼핑센타 2층 J.M.T.C, 부천역, ←인천, 서울→
목포점 (0631) 79-8907	현카인테리어, 신안비취 APT→, 수정탕, 산정3동 새마을금고, 월드수입상품, 대성동천주교회
울산점 67-8249	↑시내, 태리강, 모드니 백화점, 게임천국, 시외↓ 주차장, 삼산동APT
우리컴퓨터 587-7856	신중국교, ↑신중국교 후문, 우리 컴퓨터, 체일리, 서보약국, ←남부터미널, 방배동→
안산점	롯데프라자 (지하1층) (0345) 82-2850
양점 (0343) 45-6634	안양역, 토탈게임, 계단크레파스, 지하도, 신광사, 백화점
대구봉덕점 (053) 471-9885	봉덕 국민학교, 대구 가든호텔, 남구청, 봉덕 3동 PC랜드
광주가든점 (062) 226-9074	금남로, 금남파출소, 충장로 3가, 가든백화점 내 5층
양산점 387-0830	제일상호 신용금고, 동남 은행, 뉴텍컴퓨터, →부산
광주터미널점	송원여고, 기아 써비스, 광천터미널(내), TEL : (062) 366-8060
군포점	군포역, 군포 파출소, 군포분식, 꾸러기 대행진, TEL : (0343) 59-4242

예금주:전승수, 구좌번호
국민은행:015-01-0622-611
외환은행:209-19-04609-1
농 협:011-01-392188
신탁은행:36301-2151801

통신판매를 원하시면전화 715-3393을 이용, 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.

SUPER COMBOY·SUPER ALADDINBOY·DUO·IBM-PC·3DO

게임유통

게임기 ✱ 팩

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO
마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC GT, 제규어, 네오지오,
패밀리, 스틱, 패드 각각 다량 보류, 염가판매

☆ 통신판매 ☆

게임기+팩=가장 빠르고 싸게, 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

— 일요일도 영업합니다 — 항시 주차가능, 30분무료

게임유통 용산본점

전문 엔터테이먼트 게임샾 출현

이제 더이상 단순한 게임기 가게는 존재할 수 없습니다.
국내 최초로 시도되는 "엔터테이먼트 게임샾".
이젠 색다른 선진 서비스와 토탈 이벤트를 경험하십시요.

신설매장 (전문코너)
중고교환 판매 전문점
(중고고가매입)

■ **본점**

조흥은행 · 국민은행 · 구름다리 · ■ 게임유통

서울시 용산구 한강로 2가
나진상가 13동 1층 특 106호
TEL : 706-3070, 716-6301～2

월계점	정릉점	안양점	수원1호점	청주1호점	울산점	이리점	대구성당점	장안동
월계 게임 유통	게임랜드	본백화점 입구	락랜드	청주 게임유통	신규오픈 올림푸스 백화점내 6층	역전 게임유통	뮬코스 게임 성당점	토탈게임
TEL:941-5395	TEL:911-4057	TEL:(0343)44-7036	TEL:(0331)251-5311	TEL:55-7624/57-3580	TEL:(0522)47-3460	TEL:(0653)842-6558	TEL:(053)628-9482	
대치점	**간석점**	**가평점**	**구월점**	**서대문점**	**삼성점**	**둔천점**	**안산1호점**	**간동간석점**
지하 1층 19호	게임유통	컴퓨터프리자	게임유통	게임 나라 II	AID아파트 정문 게임유통	게임 왕자	스티프리지 1층 게임유통	동서쇼핑 1층 게임유통
TEL:568-2149	TEL:(032)432-7089	TEL:82-9386/9486	TEL:434-2669	TEL:(0331)47-5831	TEL:547-9400	TEL:487-0115	TEL:(0345)411-3958	TEL:421-2332
제천점	**부천1호점**	**수원7호점**	**분당1호점**	**당산점**	**원당1호점**	**일산1호점**	**분당2호점**	**군산점**
중앙게임 보이중앙시장 (2층가동2호	영성 게임랜드	크로바왕국	동신코아3층	게임유통	게임지대	게임센스	도이 월드	게임유통
TEL:(0443)46-4945	TEL:652-9425	TEL:(0331)43-3679	(0342)712-2972	TEL:632-[illegible]	TEL:(0331)64-1472	TEL:(0344)912-6130	TEL:(0342)702-2892	TEL:(0654)465-4064

·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

도매

멀티미디어 전문매장 오픈

소프트 유통

멀티미디어 소프트유통
나진 12동 나열 121.122호 T.718-8895-6
멀티미디어 * CD롬 타이틀 * CD롬 드라이브 * 게임 소프트웨어
컴퓨터 * 주변기기 * 소모품 . 스틱 * CD.I . 스피카

완벽한 유통망과 투자유치 시스템

게임산업에 참여하시는
업주를 위하여 제도와 정보를 제공하겠습니다.
업주님들의 투자의 기회를 마련하여
안정적인 사업확장을 이루어 드리겠습니다.

평생 고객제에 의한 회원관리

매장을 방문하신 모든고객을 가족처럼 소비자의
입장에서 섬세한 서비스를 약속합니다.

지금까지의 CD, 마티, 듀오, IBM-CD,
3DO, 재규어의 CD를 게임유통에서 만나보십시요.
종전과 다른 모든 종류의 CD를
전시 판매하고 있습니다.

3B SYSTEM에의 매장관리

■ BETTER PRICE(보다 저렴한가격)
■ BETTER QUILITY(보다 우수한 품질)
■ BETTER SURVICE(보다 나은 서비스)

서울시 용산구 한강로2가 나진상가 12동 나열 121-2호
TEL:718-8895~6

구좌번호 (예금주:서원철)

■ 국민: 015-24-0311-360
■ 외환:309-19-02351-2
■ 중소기업:284-13-0041-001
■ 조흥:315-04-370918
■ 농협:011-12-052163
■ 신탁:36307-1790908
■ 신한:304-02-230301

취급품목

1 IBM-PC 각종게임
2 CD-ROM DRIVER
3 VIDEO-CD
4 MULTI-MEDIA KIT
5 SOUND CARD
6 CD-ROM DRIVER
7 각종 컴퓨터 소모품

용산1호점	난곡1호점	광명점	원당2호점	전주점	부산가야점	수원2호점	길동점	망원점
TEL:702-3247	TEL:851-2047	TEL:612-6688	TEL:(0344)966-6429	TEL:(0652)242-7229	TEL:(051)896-8489	TEL:(0331)45-3639	TEL:474-6157	TEL:338-4228
경북청도점	광주점	미아점	수원3호점	부산토곡점	서초점	은평점	봉천점	안산점
TEL:(0542)73-4909	TEL:(062)266-9081	TEL:986-5601	TEL:(0331)45-7173	TEL:(051)758-8905	TEL:566-3395	TEL:304-0383	TEL:886-5726	TEL:(0345)402-5938
구미1호점	포천점	송파점	수원5호점	문산점	서귀포점	성남점	목동점	수원4호점
TEL:(0546)457-1637	(0357)541-2053	TEL:473-1851	TEL:(0331)33-5469	TEL:(0348)54-1155	TEL:(064)33-7040	TEL:(0342)733-5842	TEL:645-2220 643-8989	TEL:293-6241

SUPER COMBOY·SUPER ALADDINBOY·DUO·IBM-PC·3DO

게임기, 팩

게임유통

게임비전

대표자:은원자

306-06-130818

(조흥은행)

095-117120-02-001

(한일은행)

719-5345~6

게임비전

719 - 5345-6

게임센스

대표자:송기분

011-02-143923(농협)

28707-21004400(신탁은행)

240-18-02092-7(외환은행)

066-02-0087-420

(중소기업은행)

702-3247

게임센스

12동 나16호 T. 702-3247

업자 상담 도매 전문

중고교환판매

토탈게임

대표자:박경희

210-24-0087-540(국민은행)

706-4133~4

토탈게임

3동 107호 TEL 706-4133~4

슈퍼 알라딘 보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO, 마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC GT 제규어, 네오지오, 패밀리, 스틱, 패드
각각 다량보유, 염가판매

☆통신판매☆
게임기+팩=가장빠르고 싸게, 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

취급품목

1 IBM-PC 각종게임
2 CD-ROM DRIVER
3 VIDEO-CD
4 MULTI-MEDIA KIT
5 SOUND CARD
6 CD-ROM DRIVER
7 각종 컴퓨터 소모품

도매상가
7동
4동
5동
원효아파트상가
전자랜드
11동
10동
나진상가
12동
13동
18동
17동
나진상가
20동
15동
21동
선인
관광버스터미널
게임유통
(비전, 센스, 토탈, 스타, 마당)
게임유통
(네오지오)총판

-일요일도 영업합니다-항시 주차가능, 30분 무료

대전1호점	포항점	잠실점	인천점	용산2호점	창동점	중계점	수서점	대전2호점
성심당 신지하상가 소프트게임 도청→ ←대전역 동양백화점	←오광장 동아쇼핑 경일투자 남부전화국 현위치 상대파출소 삼삼로 국중교 신사동왕족발 남부시장	야구장 정신여중고 아시아선수촌공원 우성APT 선수촌APT 소프트월드 아주국민학교 아주중학교	인천 우리백화점 신현쇼핑(내) 게임센스	↑원효로 국민은행 서부역 게임비전 용산역↓	창동역 창동하이마트 게임천국 주공APT	청계국교 게임천국 중계시영2단지 백병원 ←상계동 중7계호역선 중원국교 태릉→ 중계시영1단지	수서1단지 74번종점 월드게임동산 ↓뉴코아백화점 중동고등학교 대청역	둔산대로 유성→ 무지개APT 누리APT 선사유적지 황실코아1층 한밭대로
TEL:(042)221-7266	TEL:(0562)72-6286	TEL:417-3585	TEL:(032)583-3188	TEL:719-5345~6	TEL:992-3992	TEL:977-6487	TEL:226-4261	TEL:(042)529-6550

부평점	상계1호점	구미2호점	부천2호점	분당3호점	수원6호점	오정동	신현점	일산2호점
유니온프라자 삼성A/S 부평→ 한솔시스템 ←인천 주공1단지 골프연습장 진주APT 현대APT 범양APT	보람상가 상계역 1단지 보람APT 해미리마트 상계점106호	구미역 1번도로 다보이백화점 구미게임월드 (코스모스백화점내) 2번도로	게임랙랜드 동원APT 현대APT 부천고후문 부천남부역 인천→ 중동역	중앙공원 (양지마을)로킹국 파크타운 동성정보 (금호상가1층) 분당고	신영APT 삼성APT 주택은행 아주마트지하 오산산업도로 한양APT	복지 대장동 게임랜드 덕산슈퍼	율도입구↑ 신현국민학교 게임랜드 대우전자 소방소 ←석남동 서인천의원	동성APT (동성APT 상가119호) 게임마당 동성상가 건영APT
TEL:(032)582-2694	TEL:938-2708	TEL:(0546)51-0610	TEL:(032)611-7397	TEL:(0342)711-2077	TEL:(0331)221-5470		TEL:(032)583-3582	TEL:(0344)914-8368

·PC-FX·SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

IBM PC도매

소프트 유통

스타게임 12동 나열 127호 T.3272-4502~3

게임마당

게임마당

대표자:서원철

304-02-230301(신한은행)

711-8865

스타게임

대표자:박미리

113-097208-00107(하나은행)

259-21-0067-309(국민은행)

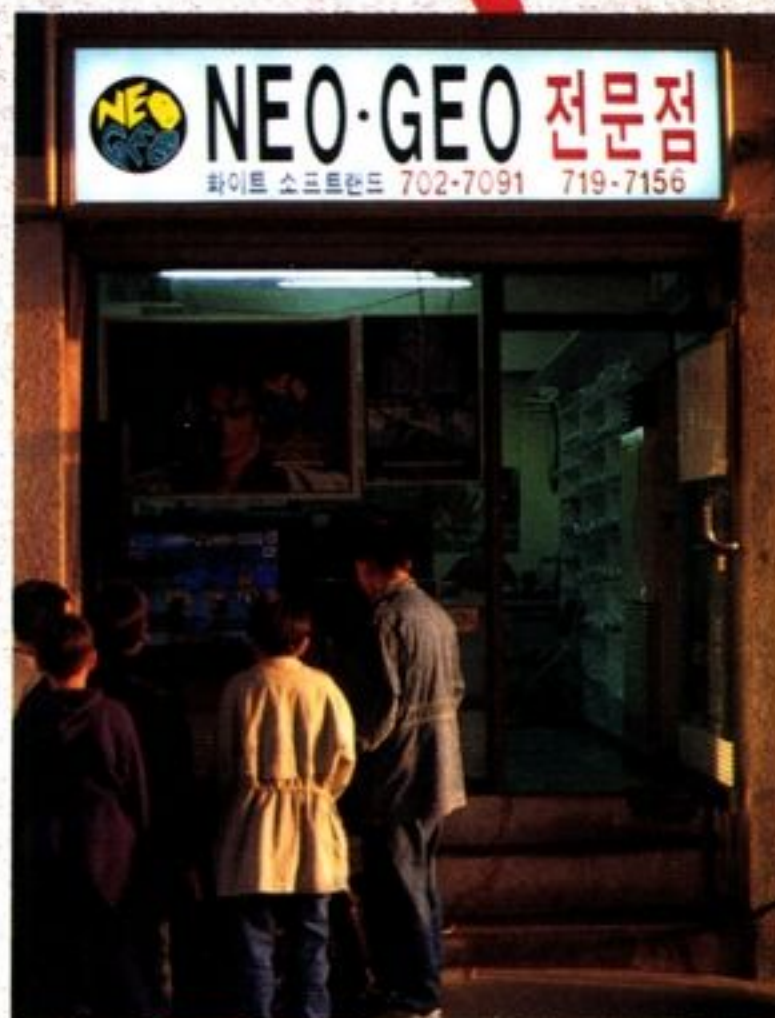
103598-0044834(우체국)

3272-4502~3

전카드가맹점

LG WINNERS 비씨카드 VISA

NEO·GEO 전문점

화이트 소프트랜드 702-7091 719-7156

화이트랜드 (네오지오)총판

대표자:이건일

304-02-230301

(신한은행)

702-7091

천호점	속초점	용산4호점	충북진천점	청주2호점	망원동	연수점	안산2호점	불광점
TEL:477-1165	TEL:(0392)635-0074/5	TEL:706-4133~4	(0434)33-1333, 0505	TEL:(0431)55-2168	TEL:337-7346	TEL:(032)814-6240	TEL:(0345)418-6651	TEL:386-8657

목동점	을지로점	풍납점	난곡2호점	상계2호점	네오지오총판	울산점	망우1호점	춘천학생백화점
TEL:645-9313	777-1776, 755-4487	TEL:487-0203	TEL:839-9951		702-7091, 719-7156	TEL:(0522)44-0604	TEL:492-3804	TEL:(0361)52-3536

게임21세기

나진상가
나진상가
전자랜드
게임21세기
주차장
관광버스터미널

빅 이벤트 행사

게임 21세기에 그동안의 고객의 성원에 감사하여 여러분에게 자그마한 행운잔치를 마련합니다.

◘게임 21세기를 이용하신 모든 구매 고객에게 5월 5일 어린이날 맞이 행운추첨권을 드립니다.

◆1명:새턴(차세대 게임기중 1대) ◆2명:미니컴보이 ◆2명:16비트 게임기 ◆2명:8비트게임기 ◆3명:조이패

당첨자 발표:게임챔프 7월호

게임21세기	수원종로점	수원권선점	목동점	대구상인점
TEL:653-8477~8	TEL:(0331)251-1617	TEL:(0331)33-9771	TEL:652-3898	TEL:(053)637-8520

대구칠곡점	상계점	예산점	구미점	삼척점
TEL:(053)323-6982	TEL:933-4930	TEL:(0458)34-3631	TEL:(0546)457-2188	TEL:(0397)574-0984

광명점	독산점	광주점	수유점
TEL:807-4223	TEL:807-8661	TEL:(062)368-1452	TEL:992-4118
		월산 3동 신규오픈	

신규OPEN을 축하드립니다.

21세기의 게임시장을 선도해 나갈 의욕적인 협력점을 모집합니다.

1. 게임기 팩 도매전문 매장 (개업문의, 업자 상담환영)
2. 전매장 전산화 관리
3. 초보자도 가능한 업무지원 체계
4. 차세대 게임기 및 인기 소프트 중심으로 아이템을 가장 빠르고 저렴하게 공급
5. 지방배달 SYSTEM가동(1일도착)

이달의 신종

SFC:제4차 로보트 대전, 크로노 트리거
MD:서징오라, NBA 토너먼트 에디션
IBM :대항해시대Ⅱ, 다크포스, 파워돌
DUO:프린세스 메이커2, 유나2
M-CD:사무라이 스피리츠, 대봉신전
3DO:D의 식탁, 폴리스 너츠
NEOGEO:진 싸울아비 투혼
PC-FX:리턴 투 조크, 감격의 함대
32X:템포, 카오틱스
PLAY STAION:라이덴 프로젝트, 스페이스 그리폰
SATURN:다이다로스, 데이토나USA

사은품

- 50,000원 구매고객: 동물손목시계 증정
- 100,000원 이상 구매고객: 보온, 보냉물병
- 200,000원 이상구매고객: 미니게임기 증정
- 기타고객:노트증정

통신판매전문점

- 신종게임 다량보유
- 각종 게임음악 TAPE판매
- 각종 게임만화 TAPE판매
- 중고 교환판매 전문점
- 회원제 운영

취급품목

3DO, 새턴, 네오지오CD, 수퍼컴보이, 슈퍼알라딘보이, 듀오메가CD, 미니컴보이, 핸디겜보이, IBM-PC, PC-GT, 각종미니게임기, PC-FX, 플레이스테이션, 32X

중고매매장터

(EVENT)
1. 각종게임기, 팩 고가매입
2. 중고 저가판매
3. 위탁판매 및 게시판매실시

전카드가맹점

LG WINNERS 비씨카드 VISA

통신판매(예금주:장문석)

- 국민은행:066-24-0346-429
- 제일은행:402-20-137242
- 신탁은행:36304-2482205
- 조흥은행:952-04-024478
- 농협:011-01-412358

*주일은 쉽니다(항시 주차가능, 30분무료)

게임21세기

본점: 서울시 용산구 한강로3가 2-8 나진상가 12동 4열 119호
TEL:717-0818~9 FAX:717-0819

←원효대교 ↑효창동 국민은행 남영동 나진상가12동 게임21세기 조흥은행 삼각지

■게임 21세기 제1매장: 서울시 강서구 등촌동 565-4
TEL:653-8477~8

정품 만을 고집 합니다 (복사팩 취급하지 않습니다)

인천최대 25평 도 · 소매점

요☆술☆궁☆전

새것도 싸게! 중고도 싸게!

통신판매 ● 고가매입 ● 물물교환

창고 공개

· 3DO(얼라이브) · 차세대 게임기 · 네오지오 · 듀오
· CD알라딘 보이 · 슈퍼 컴보이 · 슈퍼 알라딘 · 훼미리
· 핸디 겜보이 · 미니 컴보이 · PC게임 · CD타이틀

요술궁전 세일 이벤트

· 구형 게임기 보상교환(8→16→32Bit)
· 초염가 통신판매
· 초염가 물물 교환 (최고보상)
· 중고 초고가 매입
· 어린이날 기념
· 차세대 게임기 국내 최저가 판매!

● PC게임 CD타이틀 할인(10~30%)
● 중고 팩으로 게임기 교환합니다.
● 중고 없을시 신품 염가
● 훼미리 중고 팩 무조건 매입
● 주변기기 중고및 신품염가
● 통신 거래시 하루만에 도착함

팩! 비싸야 할 이유 없다

· 네오지오 중고팩 초특가
· 슈퍼컴보이및 알라딘팩 초특가
· 훼미리팩 초특가 재고정리

요술궁전의 협력점 모집중!

1. 정직하고 성실한 사후관리
2. 지방 거래처-중고및 신품 공급
3. 완벽한 구색 저렴한 공급가

부평점

부평본점 : (032)518-1491
(요술궁전) 518-4089
517-6761
주안점 : (032)429-7600
(게임토피아) 429-7604
435-5176
영업시간 : 오전 9시~저녁10시
주소 : 인천북구 부평3동 274-48

주안점

■ 부평점
현대백화점
요술궁전
백운역
부평역

최고 빠른 우편 통신 판매 (하루이내 도착) 예금주 : 전만춘
● 우체국 : 103911-0090304 ● 국민은행 : 202-01-0935-993
● 농 협 : 130017-56-022055 ● 주택은행 : 659402-93-106421

■ 주안점
연수동
시청 석바위
삼미쇼핑내 게임토피아
법원

백운역에서 하차 도보로 5분거리

절찬판매중!!

버철스틱

플레이스테이션스틱

슈퍼컴보이용

소비자가격 ~~35,000~~ → 특별할인가격 21,000

슈퍼컴보이, 슈퍼알라딘보이용

소비자가격 ~~40,000~~ → 특별할인가격 23,000

슈퍼알라딘보이용

소비자가격 ~~30,000~~ → 특별할인가격 19,000

컴퓨터 도매상가
국민은행
나진상가
11동
10동
으뜸본점
농협
나진상가 12동
21동 선인상가
13동
전자랜드
신용산지하차도
관광버스터미널

통신판매 예금주:박춘완	국민은행:827-25-0004-133 농협:011-01-333585 우체국:013722-0008822 조흥은행:952-04-017595

서울 용산구 한강로3가 2-23 나진상가 15동 109호 TEL:703-1564 FAX:712-0198

플레이스테이션
- 32비트 RISC칩 채용
- 메인RAM 16메가비트(R 3000A)
- V-RAM 8메가비트(비디오램)
- OS-ROM 4메가비트
- CD-ROM 버퍼 256킬로비트
- 사운드 RAM 4메가비트

네오지오CD
- 56메가 비트의 메모리
- 아케이드 게임 사운드를 능가
- 아케이드 격투게임 명작 완전이식

PC - FX
- CPU:32비트 RISC프로세서 V810 / 클럭주파수 21.5MHZ
- 색상:1,577만색
- CD롬:2배속 스프라이트:최대 128개 / 백그라운드 최대 7화면 회전확대, 축소

새턴
- 32비트 RISC프로세서 1670만색
- PCM DMADNJS, 32채널
- 「버철화이터」「데이토나 USA」 이식결정

3DO
- 최초의 32비트 멀티미디어 게임기
- 수퍼 스트리트 파이터 터보 등의 다양한 게임을 즐길 수 있다

수유으뜸
번동↑ 쌍문사거리
←쌍문동 광산부페(구광산쇼핑)
←정의여고 천주교성당
으뜸게임 전문점
4.19탑↓ 벽산APT
T. 998-5221

이천으뜸
온천유원지 여주(장호원) 동부고속옆 서울여관건물 으뜸게임기 종합터미널 제일은행 군청 서울
T. (0336) 635-8414

미아으뜸
영훈중·고등학교 제과점 1층 으뜸 모임 신세계백화점 미아역방향 미아삼거리 고가
T. 946-0746

하남으뜸
신장국교 남한중교 서울 광주 신장신사거리 엘칸토 하남 으뜸게임기 총판 광주 구시거리
T. : 793-9255 0347

서산으뜸
↑홍성(시외버스터미널) 당진방면(1호광장) 시청 →태안 대산 목사거리 서산으뜸 게임점 대산
T. (0455) 667-6564

영주으뜸
쌍철도다리 세무서 으뜸 게임기총판 영주세무서 소방서 시민회관
T. (0572) 636-0373

방학동으뜸
방학전철역 도봉소방서 상계동 적십자병원 으뜸게임 가족 도깨비시장
T. 996-5984

평촌으뜸
군포수원 평촌 아파트단지 인덕원R 평촌으뜸 안양 과천
T. (0343) 84-0116

금촌으뜸
금촌시장 금촌국민학교 대우전자 구사거리 24시 편의점
T. (0348) 942-4779

장미으뜸
교통회관 신탁은행 향군회관 육교 BUS 잠실대교 성내역 장미쇼핑 B상가
T. 421-9800

동두천으뜸
전곡 유림관광호텔 서울 터미널 공설시장 세아프라자 1층 6호 으뜸게임기
(0351) 867-7720

수원으뜸
권선3차 권선1차 한효APT 권선 종합 상가내
T. (0331) 32-0934

광주점
광주여고 병원 장동사거리 터미널 노동청 광주으뜸 도청
T. (062) 232-8659

대구으뜸
일신학원 유신학원 사대여고 으뜸 게임백화점
T. (053) 426-4971

면목점
태능 동일로 지하철 상봉터미널 게임유통
T. 437-9222

순천으뜸
순천직영점 현대주유소 북구시장 보해소주
T. (0661) 52-2918

응암점
서부병원 신진공고 조흥은행 게임뱅크 영락중학교
T. 382-4266

공주으뜸
공주고등학교 공주의료원 으뜸(공주직영점) BUS정류장
T. (0416) 52-6343

의정부으뜸
↑포천 극동APT 신곡동우체국 주공APT U.S 게임 프라자 대명프라자 시내↓
T. (0351) 44-7342

기술의 힘으로 세계와 겨루는

SAMSUNG

삼성전자

NBA LIVE 95

NBA

이제 마이클 조던의 화려한 플레이를 게임으로 체험한다!!

용량: 16M 장르: 스포츠 발매예정일: 5월15일

■ 대전점	■ 산본점	■ 반포점	■ 광주점	■ 삼성동점	■ 잠원점	■ 명일점	■ 청담점
(042) 254-0717	(0343) 96-9836	594-6740	(062) 222-1821	539-5593	536-9179	481-5701	547-1737

◆본사 (주)아랑 서울시 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B-34 (TEL: 715-5828)

호키포키

국내 게임산업을 위해 불법제품은
(복제품, 밀수품) 사지도 팔지도 맙시다.

백헤딩, 오버 헤드킥 하프 발리슛의 멋진 플레이가 당신을 제압한다!!

전국 체인점을
수시로 모집합니다.

■용산체인점

호키포키용산점 TEL:704-2148
호키포키터미널점 TEL:706-5807
호키포키나진점 TEL:716-8808
호키포키전자랜드점
TEL:3272-9493

■자매점

돌핀 TEL:719-9698
스테이지원 TEL:702-5087
스피드게임 TEL:703-0818~9

FIFA
SOCCER '95

용량:16M
장르:스포츠
발매예정일:5월5일

■ 부산점
(051) 254-8770

■ 전주점
(0652) 253-4649

■ 목포점
(0631) 77-3740

■ 제주점
(064) 22-6272

■ 광명점
892-5065

■ 호키포키수유점
995-2942

■ 호키포키녹번점
385-4536

■ 의정부점
(0351) 875-6290

■ 대구미래점
(053) 655-2477

■ 대구대명점
(053) 653-5196

■ 울산점
(0522) 66-1669

■ 경주점
(0561) 749-6959

보스

신품·중고 전국통신판매!!

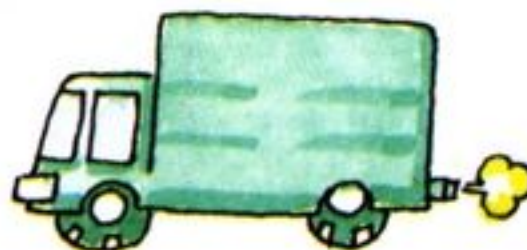
(02)703-6922
(02)3272-9667

지금 바로 전화해 주세요!

슈퍼 컴보이

슈퍼 알라딘 보이 Ⅱ

미니 컴보이

새턴

플레이 스테이션

네오CD

슈퍼32-X

LG3DO

슈퍼컴보이

크로노 트리거
프론트 미션
브레스 오브 화이어Ⅱ
에스트 폴리스 전기Ⅱ
삼국지Ⅳ
알버트오디세이Ⅱ
고에몽Ⅲ
드래곤 퀘스트Ⅵ
J리그 익사이트 스테이지'95
유유백서 FINAL
캡틴코만도
록맨7
메탈맥스 리턴즈
화이팅 폴리곤
드래곤볼 Z 초오공전
제4차 슈퍼 로봇대전
레이디 스토커
프린세스 미네르바
듀얼오브Ⅱ
파워오브 더 하이어트
록맨X2
위저드리Ⅶ
슈퍼 동키콩
극상 파로디우스
언더 커버 캅스
열혈태륙 버닝히어로즈
택틱스 오우거
대패수 물어
퍼펙트 일레븐
용호의 권Ⅱ
원더프로젝트J
캡틴츠바사Ⅴ
실황 파워풀 프로야구Ⅱ
에메랄드 드래곤
초무투전Ⅲ
삼국지Ⅲ
슈퍼로봇 대전EX
건담스-91
쿠니오들의 만가
데몬즈 블레이존
슈퍼스트리트 화이터Ⅱ
아랑전설 스페셜

세가새턴CD

아이돌 마작
상해 만리장성
다이다 로스
버철 하이드라이드
패블 비취 골프 링스
람포
제복전설-프리티 화이터
그레이티스트 나인
사이드포켓Ⅱ
팬저드래군
레이스 드라이버
데이토나USA
버철화이터
고타
게일 레이서
빅토리골
블루시드
클락워크 나이트
완차이 컬렉션
버추어 캅
진설 몽견관
미스트
타마

플레이 스테이션CD

아이돌 마작
스타블레이드 알파
트위스트 가이스트
우주생물 프로폰군PI
괴수대전
철권
토탈 이클립스
메탈 자켓
스페이스 그리폰VF-9
라이덴 프로젝트
키릭크 더 블러드
극상 파로디우스다!
투신전실황 파워풀야구'95
릿지레이서
A열차Ⅳ 에볼루션
모터툰 그랑프리
크라임크랙커즈
보마 헌터라임
미스트
아크 더 래드
익스트림 파워
복서 로드
나이트 스트라이더

3DO-CD

슈퍼 스트리트화이터Ⅱ
졸업FINAL
유유백서
오버드라이빙
스타 블레이드
J리그 버추얼 스타디움
쥬라기공원
니시무라-트래블미스테지
혹성질주
마작왕시대
데몰리선맨
싸커키드
사무라이쇼다운
웨이 오브 더 워리워
버닝솔저
버철 카메라맨
아이돌 마작
레벨어설트
슈퍼 윙커맨더
메가 레이스
노바스톰

PC엔진듀오 CD

천지무용
마도물어Ⅰ
아스카
프린세스메이커Ⅰ
천외마경 가부끼
레니 블래스터
'열혈전설 베이스볼러
설야이야기
탄생
졸업Ⅱ
하이퍼환타지
브랑디쉬
3×3아이즈
어드밴스드VG
이스Ⅰ·Ⅱ
이스Ⅳ
코즈믹 환타지Ⅳ
아루남의 이빨
여신천국

중고 소프트, 하드 고가 매입 중

전국통신판매기념!!

특가판매

계좌번호
한일은행: 213-050680-12-001
국민은행: 015-21-0783-541
한미은행: 137-59571-264
예금주: 박현철

서울 용산구 한강로 3가
전자랜드신관 광장층48호
(02) 703-6922
3272-9667

부와 명예를 찾아, 대해원을 누빈다!!

SLG+RPG의 新장르,
100% 한글 메시지의 신선함과 함께

VON VOYAGE !!

조안 페레로 18세
포루투갈인 귀족. 레온 페레로 공작의 장남으로 프레스터 존 왕국을 찾아 세계를 누빈다.

카탈리나 에란쪼 18세
에스파냐인 빨강머리 여해적. 오빠와 연인인 에르난의 원수를 갚기 위해 조국을 배반하고 여해적이 된다.

에르네스트 로페스 23세
홀란드인 지리학자. 후원자인 메르카토르의 의뢰로 정밀한 지도 제작을 목표로 항해를 떠난다.

피에트로 콘티 33세
이태리인 모험가. 빚에 쫓기던 그는 빚을 대신 갚아주는 조건으로 세계 특산물 조사 보고를 위해 항해를 떠난다.

옷토 스피노라 25세
영국인. 왕실 소속 기사. 국왕 헨리 8세의 밀명을 받고 대영제국 발전을 위해 항로 개척에 나선다.

아르 베자스 19세
이슬람인 상인. 가난하게 자란 그가 우연한 기회에 상선을 얻자, 역만장자의 꿈을 품고 항해를 나선다.

절찬 판매중!!

大航海時代 II

대항해 시대 II (한글판) IBM-PC용게임

KOEI

서울특별시 송파구 오금동 23번지 도원빌딩 3층
TEL : 401-2531~2, FAX : 449-5367

BISCO

게임챔프 6월호 특별부록

일석삼조 CD ROM 공략 가이드

CD ROM 설치 방법

게임챔프 6월호 특별부록 「일석삼조 CD ROM」은 PC CD ROM 드라이브에서 게임 실행 데모 및 동영상을 즐길 수 있을 뿐만 아니라 음악용 CD 플레이어에서도 게임음악 감상이 가능한 국내 최초의 혁신적인 소프트웨어입니다. 물론 PC용 사운드 카드를 구입할 때 제공되는 QCD 등의 음악용 프로그램을 사용하면 PC에서도 게임 음악을 들을 수 있습니다.

아울러 일석삼조 CD를 구동시키기 위한 최소 시스템 요구사항은 386 DX 이상이며 권장사항은 486 DX 66입니다. 만약 권장사항 시스템을 사용치 않아 부팅이 되지 않거나 다운 및 시스템 에러 등의 현상이 자주 발생할 경우에는 CD에 간혹 파손이 오는 경우도 있습니다. 그러므로 반드시 권장사항 환경을 갖춘 시스템에서 구동하시기 바랍니다.

우선 IBM PC용 게임 실행 데모는 윈도우에서 설치한다는 가정하에 설명하겠습니다.

> 윈도우를 실행시킨 후...
> 윈도우 내에 비디오 포 윈도우(video for windows)가 없는 사용자는
> 「기본 프로그램(main)」 더블 클릭
> 「화일관리자(file manager)」를 더블 클릭
> CD ROM 드라이브 클릭
> 「drivers/vfw11/disk1」 순으로 차례로 클릭
> 「setup.exe」라는 화일을 더블 클릭
> 게임 챔프 로고 및 주메뉴 등장

위와 같은 방법으로 기본적인 프로그램들을 윈도우 내에 설치합니다. 만약의 경우 일석삼조 CD가 구동되지 않는 경우는 도표에 나온 해결요령에 따라 조치해 주십시요. 그래도 잘 안될 경우에 한해서만 본사 챔프팀으로 문의해 주시기 바랍니다.

(문의: 702-3211~4 챔프팀 CD 담당자)

구동하지 않는 CD ROM 해결 요령

메모리 부족	1. 도스상에서 「CONFIG.SYS」로 들어간 후 스마트 드라이브를 제거하거나 필요치 않은 램 상주 프로그램을 모두 제거하는 방법
	2. 부팅 디스켓을 만들어 사용하는 방법 부팅 디스켓은 포맷할 디스켓을 A드라이브에 넣고 「FORMAT A: /S」를 쳐서 포맷한 후 보유 기종에 맞는 CONFIG.SYS와 AUTOEXEC.BAT를 설정해야 한다. 부팅 드라이브를 만들었으면 컴퓨터를 리셋시키고 Del 키를 눌러 「SETUP」으로 들어간다. 드라이브 설정을 A드라이브로 변경해야 한다
기종별 구동 불능	게임별 시스템 요구 사항은 다음 페이지의 도표를 참고한 후 실행하면 별 무리가 없다. 그러나 일석삼조 CD-ROM을 구동했을 때 처음에 나타나는 게임챔프 로고와 동영상, 그리고 몇몇 게임 「스페이스 퀘스트6 등」들은 SVGA 카드가 지원되는 486DX66 이상 기종에 서만 깨끗한 화면을 제공한다
CD-ROM 드라이브가 없는 경우	CD ROM 드라이브가 없는 유저들은 음악용 CD 플레 이어를 사용하여 게임 음악만을 들을 수 있다

목 차

IBM PC 게임 데모 및 실행 화일

동영상 구동 방법

주메뉴에서 「동영상(MOVING PICTURE)」 버튼을 클릭하면 3DO용 「쇼크 웨이브 -지구공습2019」, 플레이 스테이션용 「릿지레이서」, IBM PC용 「펜타스마고리아」, 세가 새턴용 「팬저드래군」과 「데이토나 USA」 등 동영상을 볼 수 있다.

세가 새턴용

팬저 드래군

미지의 세계에 존재하는 플레이어는 생체병기 드래곤을 타고 제국과 공성생물을 상대로 싸움을 펼친다. 무한대의 평원과 끝없이 다가오는 긴장. 특히 오프닝과 엔딩의 CG는 기존의 그래픽 개념을 완전히 초월한다.

데이토나 USA

4월 1일 발매된 세가 새턴용 레이싱 게임. 미국 현지에서 벌어지는 데이토나 레이스를 더욱 박진감있게 재현했다. 플레이어는 오토매틱과 매뉴얼 두종류의 차를 골라 타고 40여대의 차들과 경쟁을 펼친다.

3DO용

쇼크 웨이브 -지구공습 2019-

돌연 닥쳐온 에일리언의 침공. 지구 내부의 혼란을 틈타 그들은 무엇을 노리는 것인가. 일반적인 슈팅 게임과는 달리 각 미션마다 브리핑을 마친 후에 세계각지로 출동한다. 현재 유명 성우들이 우리말로 더빙한 제품이 발매중이다.

플레이 스테이션용

릿지 레이서

새턴용 데이토나 USA에 필적할 만한 플레이 스테이션용 레이싱 게임. 데이토너 USA에 비해 박력이 부족하지만 마지막에 등장하는 블랙카(일명 바퀴벌레)는 스피드의 한계를 확실히 보여준다.

IBM PC용

펜타스마고리아

영상 합성 기술을 도입한 공포 게임. 19세기 문학 작품들을 토대로 악마적인 분위기를 풍기는 캐릭터와 줄거리를 만들어냈다.

IBM PC용 게임 소개

데스 게이트

사용 환경: IBM PC 486DX 이상
메 모 리: 4메가 이상
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
조 작: 데모용 버전이라 게임 실행 불가능

RPG 환상 소설을 게임화한 것으로 SVGA 그래픽을 통한 비주얼이 압권이다.

스페이스 퀘스트6

사용 환경: IBM PC 486DX 이상
메 모 리: 4메가 이상
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
조 작: 데모 버전이라 게임 실행 불가능
설치 방법: 윈도우에서 인스톨시킨 후 윈도우 상에서 실행한다

너무나도 유명한 게임. 5편까지는 도스상에서 플레이했지만 6편부터는 윈도우에서만 실행 가능하다. 그래픽 면에서는 현재 발매중인 킹스퀘스트7과 상당히 유사하지만 스토리 만큼은 그 어느 것보다도 독창적이다.

빅 레드 어드벤처

사용 환경: IBM PC 386DX 이상
메 모 리: 4메가 이상
사운드 카드: 각종 사운드 카드
조 작: 마우스 사용

애니메이션 기법을 사용한 어드벤처 게임. 부드러운 캐릭터의 움직임이 게임의 재미를 더한다. 재목만큼이나 어마어마한 게임이다.

왼쪽버튼	실행 버튼
오른쪽버튼	아이템 설정 및 사용

던전 마스터2

사용 환경: IBM PC 386DX 이상
메 모 리: 4메가 이상
사운드 카드: 각종 사운드 카드
조 작: 마우스 및 키보드 사용

이름 그대로 던전 안에서 이루어지는 전투를 다룬 롤플레잉 게임. 마이트 앤 매직 이래로 발전을 거듭해 온 동굴형 롤플레잉 게임의 극치를 보여주는 게임이다.

왼쪽버튼	실행 버튼
오른쪽버튼	아이템 설정 및 사용

메탈 테크; 어스시즈

사용 환경: IBM PC 386DX 이상
메 모 리: 4메가 이상
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
조 작: 키보드 사용 및 조이스틱
설치방법: 일단 CD-ROM 드라이브로 들어간 후 다시 빠져나와 D:\디렉토리명〉 XCOPY . C:\디렉토리명.* 라고 친다. 복사가 끝나면 그 하드 드라이브에서 실행시킨다.

몇년 전 인기를 끌었던 버철 리얼리티 3차원 게임을 PC용으로 컨버전한 작품. 로보트를 움직이는 현실감이 탁월하지만 키보드 조작이 복잡하다.

스타더스트

사용 환경: IBM PC 486DX 이상
메 모 리: 4메가 이상
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
조 작: 조이스틱 및 마우스 사용

마우스 왼쪽 버튼	레이저 발사
마우스 오른쪽 버튼	속도 증가

은하게 저편 사악한 과학자에게 모든 것을 빼앗겨버린 사람들의 유일한 희망은 플레이어의 전투기와 용기 뿐이다. 전투기를 몰고 나가 적들의 야망을 분쇄하고 잡혀간 공주를 구출해야 한다.

라이온 킹

사용 환경: IBM PC 386DX 이상
메 모 리: 2메가 이상
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
조 작: 키보드 사용

스페이스바	점프 및 공격
Ctrl키	소리지르기. 소리를 지르면 적들이 혼란을 일으킨다

이미 여러 기종으로 이식이 이루어진 게임. PC가 안고 있는 여러가지 문제점을 극복하고 게임기 못지 않는 환상적인 스크롤을 보여준다.

스테레오 월드

사용 환경: IBM PC 386SX 이상
메 모 리: 4메가 이상
사운드 카드: 각종 사운드 카드 지원
조 작: 마우스 사용

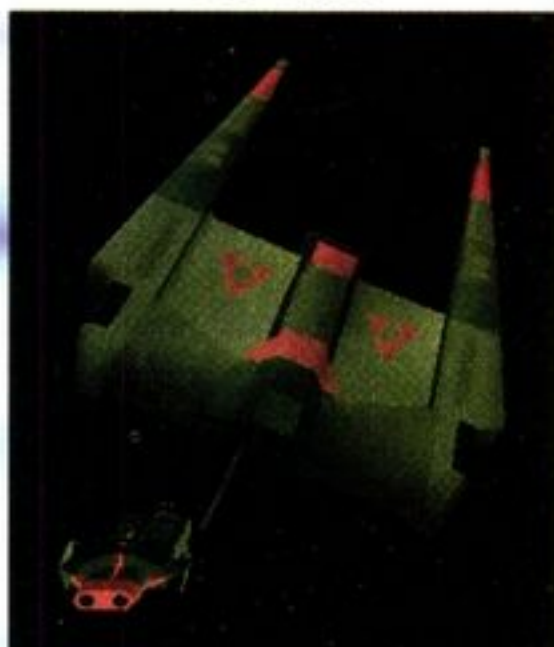
임팩트 소프트웨어에서 만든 퍼즐 게임. 무작위로 배치된 오토스테레오그램 사진 및 비디오 바탕에서 플레이어만의 3차원 영상을 조립해야 한다.

오버로드

사용 환경: IBM PC 486DX 이상
메 모 리: 4메가 이상
사운드 카드: 각종 사운드 카드 지원
조 작: 키보드 및 조이스틱 사용

비행 시뮬레이션 광들을 매료시킬 만한 게임. 2차세계대전 당시에 사용됐던 단엽기를 소재로 했다.

레니게이드

사용 환경: IBM PC 486DX 이상
메 모 리: 4메가 이상
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
조 작: 데모 버전이라 게임 실행 불가능

윙코맨더 스타일의 비행 시뮬레이션 게임. 비행기 뿐만 아니라 파일로트도 기호에 맞게 선택할 수 있다.

X-COM2

사용환경: IBM PC 486DX 이상
메모리: 4메가 이상
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
조작: 마우스 및 키보드 사용

1년 전 시뮬레이션 게임계를 강타했던 「UFO」의 후속편. 이번에는 바다속으로 배경이 변경됐으며 조작도 간편해졌고 아이템도 새로이 첨가됐다.

스커니카트

사용 환경: IBM PC 386DX 이상
메 모 리: 4메가 이상
사운드 카드: 각종 사운드 카드 지원
조 작: 키보드 사용

Shift키	속도 증가
Ctrl키	왼쪽 커브돌기
Alt키	오른쪽 커브돌기

조그만 동물들이 벌이는 레이싱 게임. 슈퍼컴보이용 「마리오 카트」와 아주 흡사하다. 도로에 널려있는 여러가지 트랩과 아이템이 독특한 분위기를 자아낸다.

멘조베란잔

사용 환경: IBM PC 386DX 이상
메 모 리: 4메가 이상 호환 기종
사운드 카드: 사운드 블라스터
조 작: 데모용 버전이라 게임 실행 불가능

시뮬레이션 게임으로 유명한 SSI사에서 시리즈물로 선보이고 있는 AD&D(향상된 던젼 & 드래곤) 시리즈중 하나. SVGA 그래픽의 동굴 배경이 압권이며 도중에 만나는 적캐릭터들의 부드러운 움직임도 볼 만하다.

인크리더블 머신2

사용환경: IBM PC 386DX 이상
메모리: 4메가 이상
사운드 카드: 각종 사운드 카드 지원
조작: 마우스 사용

재미있는 아이디어와 위트가 엿보이는 퍼즐 게임. 물론 퍼즐만 즐기는 것이 아니라 자신이 원하는 대로 게임을 만들 수도 있다.

조로

사용환경: IBM PC 386DX 이상
메모리: 4메가 이상
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
조작: 키보드 사용

Ctrl키	채찍 사용
ENTER키	점프
Alt키	검
방향키	캐릭터 방향 조종

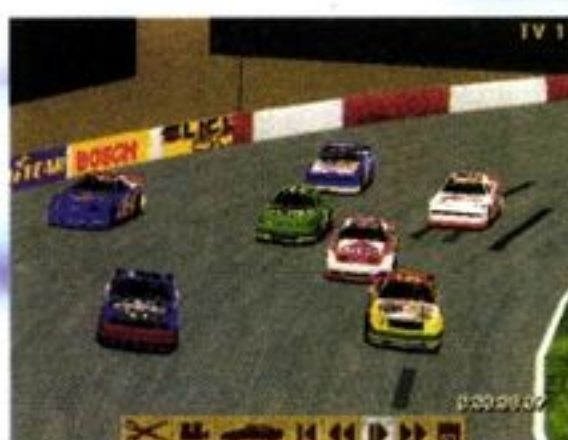
「페르시아 왕자」 형식의 액션게임으로 주인공은 이름에 걸맞게 채찍과 칼을 사용한다. 전체 지도를 확실히 파악하지 않으면 문제가 많을 지도…

알라딘

사용환경: IBM PC 386DX 이상
메모리: 2메가 이상
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 기종
조작: 키보드 사용

월트디즈니사에서 「인어공주」, 「미녀와 야수」에 이어 선보인 3번째 애니메이션 「알라딘」. 비주얼 장면에 흘러나오는 주제가 「A WHOLE NEW WORLD」가 일품이다. 아름다운 그래픽과 웅장한 사운드를 자랑하는 세가사의 알리딘을 기초로 컨버전됐다.

나스카 레이싱

사용환경: IBM PC 386DX 이상
메모리: 4메가 이상
사운드 카드: 각종 사운드 카드 및 미디
조작: 키보드 사용 권장

P버튼	잠시 멈춤
버튼	속도 증가
버튼	좌우로 움직임
ESC키	메뉴로 돌아감
F10 버튼	시점 변경

레이싱 게임의 대명사 파피루스의 제품. 단순히 게임에 참가하는 것이 아니라 운전 실력과 자동차 성능을 마음대로 변경시킬 수 있어 고도의 테크닉이 요구된다.

최후의 바디 블로우

사용환경: IBM PC 386DX 이상
메모리: 560KB 이상
사운드 카드: 각종 사운드 카드 및 미디
조작: 키보드 사용

1P 조종	방향버튼
ENTER	공격 버튼
2P 조종	E, S, D, X버튼 (각각 ↑, ←, →, ↓에 해당)
J 버튼	공격 버튼

「바디블로우」의 후속편인 「최후의 바디 블로우」. PC상에서 액션 요소를 효과적으로 연출하기 위해 게임의 부드러움을 강조했다. 등장하는 캐릭터는 22명이며 각기 자신의 필살기를 가지고 있다.

게임 음악

2.	크로노트리거	24″
3.	프론트미션	1″ 26
4.	릿지 레이서	1″ 43
5.	릿지 레이서	3″ 38
6.	철권	19″
7.	철권	18″
8.	철권	1″ 55
9.	버철화이터2	2″ 03
10.	버철화이터2	59″
11.	버철화이터2	3″ 19
12.	버철화이터2	1″ 07
13.	버철화이터2	3″ 33
14.	버철화이터2	2″ 47

게임음악은 2번 트랙부터 시작됩니다.

잠깐만

잘난 친구 덕분에

선린중학교 2학년 7반 백범영, 박현준, 한태림 세명의 악동들은 4월 13일 오후 4시 반경 일을 저지르고 말았다.

하교하던 길에 이들은 우연히 농구공을 줍게 되었다. 이들 중 자칭 「건전지 슈터」라고 불리는 현준이가 농구공을 힘차게 내던졌는데 그 공이 하필이면 챔프 유리창에 맞고 말았다. 달아나려던 이들은 김또깡 아저씨에게 붙잡혀 팔힘을 무지무지 많이 키웠다.

팔힘이 아주 세진 이들은 물구나무서기로 쏜살같이 달아나 버렸다.

연락주시면 챔프점수 1,000점과 챔프 팔씨름 대회 출전티켓을 드리겠습니다.

챔프정보국

행사 어뮤즈 월드'95 12월 개최

오는 12월 16일부터 19일까지 사단법인 한국영상오락물제작자협회와 한국종합전시장 주최로 어뮤즈월드'95(AMUSE WORLD)(한국게임기기 및 소프트웨어전)가 개최된다.

이 어뮤즈 월드'95는 지금까지 그저 들러리 정도로 참가했던 일반 전시회와는 차원이 다른 게임이 주체가 되는 전시회로 국내외 게임기와 소프트웨어들이 한자리에 모이는 최초의 전시회ㅊ이다.

이 행사에는 가정용 게임기 및 소프트 웨어, IBM PC 게임 소프트웨어, 업소용 게임, 교육용 소프트웨어, 가라오케, 쥬크박스, 각종 주변 기기 및 부품들을 전시해 국내 게임 산업의 현주소를 한눈에 알 수 있을 것으로 전망된다.

문의처 : 한국영상오락물제작자협의회(02-276-1754)

업체 LG전자, E3쇼에 64비트 3DO 전시

LG전자는 미국 로스엔젤레스 컨벤션 센터에서 5월 11일~13일까지 3일간 열리는 E3쇼에 일본의 마쓰시타와 같은 부스에서 64비트 3DO를 선보인다. LG전자 미디어통신연구소에서 개발한 64비트 3DO는 CPU로 Power PC 602 CPU를 채택하고 MPEG 칩을 기본적으로 내장하고 있다. LG측은 이번 64비트 3DO의 전시를 통해 3DO의 새로운 위상 정립을 시도한다는 전략이다.

동계 CES쇼에 출품되어 호평을 받았던 LG전자의 3DO 얼라이브

업체 미원정보기술 국내 게임시장 진출 움직임

미원정보기술 게임사업팀이 국내 게임 시장에 진출을 꾀하고 있다. 96년까지 IBM PC 게임 유통을 통해 게임에 관한 전반적인 경험을 쌓은 후 97년부터 본격적으로 게임개발에 나설 계획이며IBM PC 게임 뿐만 아니라 가정용 비디오 게임 및 차세대 게임까지 개발할 의욕을 보이고 있다.

한편 올 여름 게임사업팀을 통한 유통 형태로 첫작품이 출시될 예정이며 합작 형태로 게임 개발에 참여하여 빠르면 연말쯤에 선보일 예정이라고 밝혔다.

문의처 :(주)미원정보기술 게임사업팀 (02-3459-6541)

소식 컴퓨터기자클럽 11대 회장에 김용석씨 재선

한국컴퓨터기자클럽은 지난 3월 31일 제11차 정기총회를 여의도에 위치한 한국IBM강당에서 개최하여 13대 신임 회장에 김용석(컴퓨터타임즈 기자) 전회장을 다시 선출했다.

김용석씨는 지난해 기술정책 토론회를 수차례 개최하는 등 한국컴퓨터기자클럽의 위상 확립을 위해 노력해 왔다. 이날 총회장에는 월간 게임챔프를 비롯한 국내 컴퓨터 관련지들의 관계자들이 모여 컴퓨터 기자클럽의 향후 사업방향 등을 논의했는데 회원들의 단합을 위한 기자 수련회 등 여러가지 안건이 제시됐다.

문의처 : 한국컴퓨터기자클럽 (02-714-9210)

주변기기 6버튼 개량판 패드『달인』국내 유통 개시

국내 게임 제작, 유통업체 하이콤에서는 슈퍼 알라딘보이 유저들이 가지고 있던 패드에 대한 불만감을 해소시키기 위해 새롭게 개발된 패드 『달인』의 시판에 들어갔다. 『달인』은 이제까지 슈퍼 알라딘보이용 패드의 단점으로 지적되던 내구성과 조작키 감각을 보강한 것 이외에도 기존의 슈퍼 알라딘보이 패드에는 없었던 초당 30연발이 가능한 터보버튼 기능이 부착됐다. 버튼들은 연사 스피드를 조절할 수 있으며 조절 기능은 A,B,C,X,Y,Z 각 버튼에 독립적으로 배치되어 있다.

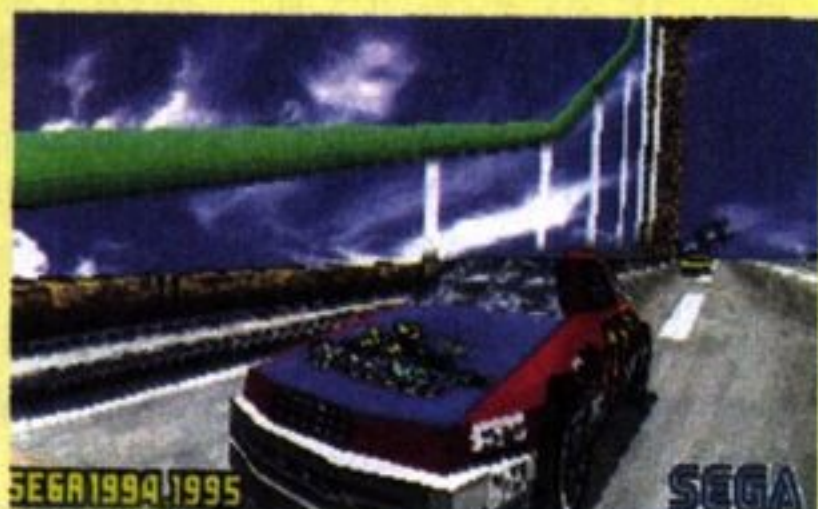
또 한가지 장점으로는 슬로우 기능을 들 수 있는데 슈퍼컴보이 패드의 슬로우 기능과는 달리 2단계의 스피드 조절이 가능하다. 그리고 달인과 새턴과의 연결시에 사용하는 연결 단자만 있으면 완벽하게 새턴 패드로 사용할 수도 있다. 현재 시중에 판매되고 있으며 가격은 약 25,000원선이다.

문의처: 하이콤(02-717-7140)

행사 원더파크 경진대회『데이토나 USA』로 확정

강남역 사거리에 위치하고 있는 원더파크에서 5월에『데이토나USA』를 이용한 게임 경진대회를 개최할 예정이다. 참가 예

상자는 약 80명 정도로 잡고 있으며 방식은 데이토나USA의 3가지 유형중 우선 1가지 유형에서 우승한 사람을 대상으로 결승까지 진행하는 형태이다.

행사날에는 참가자 전원에게 시계 등의 기념품이 증정되며 순위별 시상품 수여 등 이벤트가 행해질 예정이다. 현재 확실한 행사 예정일에 대해서 검토중이기 때문에 경진대회일자는 다소 변경될 수도 있다.

문의처 : 동성조이컴 사업부
(02-3452-4381~5)

소식 극장용 만화영화『아마게돈』 12월 개봉

지난 4월 11일 만화가 이현세씨가 총감독을 맡은 극장용 만화영화 『아마게돈』의 제작발표회가 있었다. 아마게돈 프로젝트의 일환으로 올 12월에 개봉될 『아마게돈』은 1988년 만화잡지에 연재되어 공전의 히트를 기록한 동명의 만화를 소재로 제작기간 22개월, 제작비 21억을 투자했다.

전체 상영시간의 10%정도가 3D 컴퓨터 그래픽으로 제작되어 국내 만화영화의 수준을 한층 끌어올릴 것으로 기대된다.

한편 이날 발표회는 LG전자가 마련한 원격화상회의 시스템을 이용 서로 다른 지역으로 제작진이 분산되어 개최됐으며 가상현실 시스템을 이용, 입체영상으로 제작된 돼지머리로 고사를 지내는 등 독특한 방식으로 진행됐다.

소식 『남벌』 54억짜리 드라마로 만든다

이현세씨의 인기 만화 『남벌』이 드라마로 만들어진다. 『남벌』은 한일간의 가상전쟁을 소재로 한국인의 역사에 대한 주체의식을 다룬 총 8권짜리 장편만화로 유명하다.

최근 이현세씨로부터 드라마제작판권을 사들인 원진프로덕션(대표 유영민)은 총 54억원을 투입, 제작에 착수했으며 연극 연출가 이윤택씨가 극본을, 캐나다 라이선 대학에서 영화연출을 공부하고 돌아온 이창시씨가 연출을 맡았다.

오는 5월 주연급인 오혜성역과 엄지역을 공모를 통해 선발하고 8월에는 캐나다 기술진들과 함께 컴퓨터 그래픽 촬영에 들어갈 예정이다. 탤런트 박상원, 유인촌, 김미숙, 장항선, 임현식, 조경환, 신미아가 현재 캐스팅된 상태이며 촬영은 오는 11월 일본과 인도네시아 등 해외와 제주도, 거제도, 진해 등지에서 진행된다.

행사 KIECO '95, 차세대 게임기 경합전

지난 4월 21일부터 25일에 걸쳐 한국종합전시장에서 개최된 제 14회 국제 컴퓨터 소프트웨어 통신 기기전(KIECO)에 국내 게임 시장에 정식 진출한 차세대 게임기가 등장해 관람객의 눈길을 끌었다.

삼성 전자에서는 새턴뿐만 아니라 하드웨어와 동시 발매될 4개의 타이틀, 버철 화이터, 데이토나 USA, 팬저 드래군, 클락워크 나이트을 직접 플레이해 볼 수 있게 전시하여 눈길을 끌었다. 특히 이 기간동안 버철 화이터 경진대회를 개최하여 홍보전에 열을 올렸다. LG전자의 3DO는 스트리트 화이터, 쇼크 웨이브를 직접 플레이 가능케해 어린이들의 관심을 집중시켰다.

한편 이번 전시회에서 멀티미디어PC의 급속한 확산과 더불어 게임, 교육용 CD ROM타이틀 등 다양한 CD ROM타이틀이 대거 선보였다.

업체 동서게임채널 우리말 음성 게임에 주력

국내 게임 유통 및 제작사인 동서게임채널이 앞으로 나올 게임들에 우리말 음성을 삽입할 것임을 밝혔다. 우리말 음성이 지원되는 게임은 이미 우리말 음성을 삽입하여 올초에 출시한 『조크행성』을 비롯하여 『윙커맨더3』, 『언더 어 킬링문』, 『어둠속에 나홀로』 등이 거론되고 있으며 이를 통해 게임 판매량을 높임과 동시에 게임 연령층을 대폭 낮춘다는 전략이다.

한편 동서게임채널에서는 우리말 음성 작업을 위해 국내 정상급 성우들과 교섭중이며 본사 건물에 스튜디오를 마련했다.

문의처 : 동서게임채널
(02-606-8020)

GAME
DONG SEO GAME CHANNEL
동서게임채널

업체 SKC 소프트랜드 일본 게임 컨버전 러시

국내 게임 유통 및 제작사인 SKC 소프트랜드가 일본 게임 컨버전 작품으로 게임계에 포문을 열었다.

3월초 『은하영웅전설3 스페셜』

을 출시한 이래 4월 5월에 걸쳐 『파워돌』과 『와룡전』, 『레슬엔젤 3』가 출시되며 『3×3 아이즈 -흡정공주-』, 『마크로스 -해골편대 편대장-』, 『은하영웅전설4』 등이 그 뒤를 이을 예정이다.

한편 국산 게임 제작을 위해 설립한 남일 기획에서 현재 시뮬레이션 게임 제작이 진행중이며 여름 방학 시즌에 선보일 예정이라고 한다.

문의처 : SKC 소프트랜드 (02-756-5151)

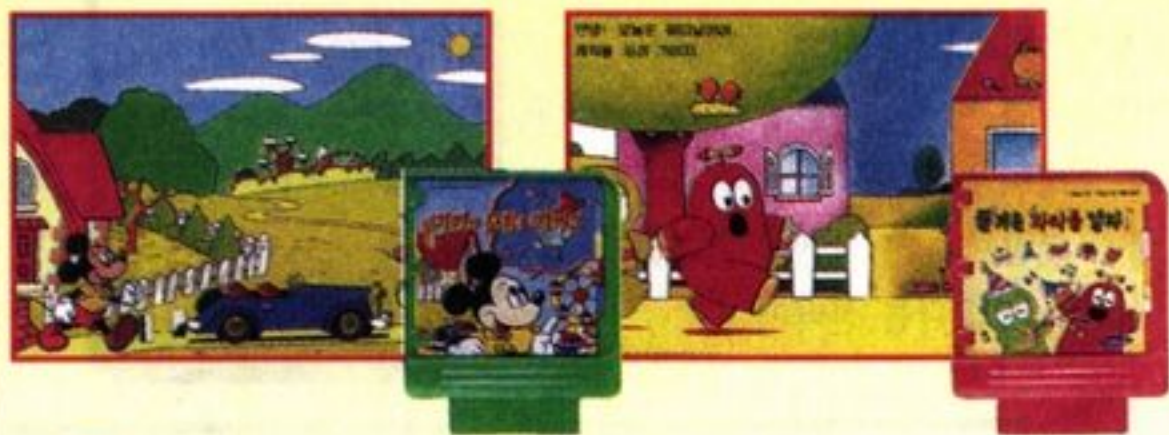
하드웨어 삼성전자, 컴퓨터학습 놀이기『피코』시판

삼성전자는 3세에서 7세까지의 어린이 지능을 단계적으로 향상시켜 주는 유아용 컴퓨터학습 놀이기 『피코』를 개발하여 4월 하순부터 시판에 들어갔다. 가격은 198,000원이며 소프트웨어는 5종류 합쳐 39,600원이다.

피코는 첨단 멀티미디어 기술을 이용, TV 화면에 동화상이 구현되는 애니메이션 기법을 사용한 멀티미디어 컴퓨터로 그림책 소프트웨어를 매직펜으로 터치하면 소프트웨어의 주인공들이 움직이면서 장면이 변하는 방식이며 음성합성기술로 다양한 사운드를 표현한다.

현재 시판중인 지원 소프트웨어는 모두 5종류로 인기 만화의 주인공인, 곰돌이 푸우, 미키 마우스, 게로삐들이 등장한다.

96년까지 총 50 타이틀 이상을 개발하여 입체적 사고력과 상상력, 수리력, 언어력, 창조성을 키워주는 유아용 학습 소프트웨어 시장을 공략할 계획이다.

문의처: 삼성전자(02-727-7843)

행사 미항공우주국(NASA) 견학할 수 있는 레고 조립대회

선발 기간 : 95. 3. 12 5. 12
NASA 견학 기간 : 95. 7. 29 8. 9
대회 장소 : 전국 유명백화점
참가대상 : 만 7 14세 어린이를 동반한 3인 이상 가족
신청 방법 : 레고 매장에 마련된 〔조립대회 참가권〕 이용
문의처 : 레고 코리아 이벤트부(02-563-3780)

업체 삼성과 현대 게임기 디자인 변경

게임기 특소세 인상으로 인해 삼성과 현대 게임기의 가격은 물론 디자인까지 변경되어 시판되고 있다.

양사는 각각 슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이를 시판하고 있었는데 현대전자는 기존 기기에 붙이던 스티커와 다른 종류의 스티커를 제작했으며 삼성전자는 기기의 케이스와 기기 디자인을 바꿨는데 하드웨어보다는 주변기기들의 디자인이 대폭 변경됐다고 한다.

물론 이전과 큰 차이점이 없기 때문에 호응을 얻을 것이라고는 생각지 않지만 특소세 인상에 의한 일이기에 이점은 소비자들이 이해해야 할 것이라고 양사 관계자는 입을 모았다.

하드웨어 SFC/아케이드 겸용 조이스틱 발매

국내 게임관련 유통업체인 대라반도체에서 슈퍼컴보이와 아케이드 게임 호환 조이스틱과 조이패드를 수입 판매중이다. 이 두가지 주변기기는 2인동시 플레이뿐만 아니라 슬로우 모션 조절 기능이 있다. 특히 아케이드 조이스틱은 슈퍼컴보이용과 슈퍼알라딘보이용 조이스틱을 연결해서 사용할 수 있으며 기존의 주사방식과는 달리 빔주사 방식을 사용하여 안정성을 높였다.

문의처: 대라반도체(02-424-8742)

행사 최첨단 과학전시관 LG 사이언스홀 개관

지난 4월 10일 오전 11시, 국내 민간기업으로서는 최대의 최첨단 과학 전시관인 LG사이언스홀이 LG그룹 관계자와 과기처 장관 등 많은 과학 및 교육계 인사들이 참석한 가운데 개관됐다.

21세기 과학 한국을 이끌어 갈 청소년들에게 과학적 사고와 미래를 향한 꿈을 심어주기 위해 여의도 LG트윈타워 서관 3층에 자리잡은 LG사이언스홀은 총면적 536평 규모에 『환상체험코너』, 『입체영상관』, 『원격학습코너』 등 10개 코너 23개의 아이템으로 구성되어 있으며 청소년층을 주관람대상으로 하고 오전 10시부터 오후 5시까지 개관한다. 평일에는 사전예약에 의한 단체관람을 실시하고 토요일과 방학기간에는 개별 자유관람이 가능하다.

문의처 : LG 사이언스홀 (02-787-1070)

업체 『어뮤즈21』 첨단 가상체험기기 선보여

용산 전자랜드는 『어뮤즈21』의 타임머신관에 기존의 가상 현실 기기를 새로운 시스템으로 교체하고 6층 이벤트 홀에는 첨단 비디오 시뮬레이션 게임관을 개장했다.

이번에 새롭게 선보이는 시스템은 우주정거장에서 공룡들과 흥미진진한 대결을 벌이는 가상체험시스템 『은하계 대모험』과 우주여행 시뮬레이션 『2050년 로보캅』 그리고 자신이 복서가 되어 타이틀을 획득해 가는 가상체험 체력 단련시스템 『미래복서 록키』 등 다양하고 흥미로운 가상체험 시스템이다.

또 전자랜드 신관 6층 이벤트 홀에 지난 4월말 개장한 우주관은 세가 등에서 제작한 특수 비디오 시뮬레이션 게임기 60여대를 구비해 마치 우주 공간에 들어와 있는 듯한 느낌이다.

문의처: 어뮤즈21(02-7074-700)

하드웨어 『뉴컴보이』올 여름 발매 예정

현대전자는 올 여름방학을 겨냥해 8비트 『뉴컴보이』를 8월에 새롭게 선보일 예정이다.

CPU나 PPU 등의 핵심 부품은 전량 수입하고 소프트웨어는 마스크롬 상태로 일본에서 수입한 후 국내에서 자체 생산할 계획이다.

문의처: 현대전자(02-527-2584)

소프트웨어 삼성전자, 『라이트 크루세이더』한글화

삼성전자는 『스토리 오브 도어』, 『신창세기 라그나센티』에 이은 한글화 소프트 제 3탄으로 세가사의 액션 롤플레잉 게임 『라이트 크루세이더』를 한글화하여 7월 중순 발매한다.

라이트 크루세이더는 한글화된 전작들과 같은 장르인 액션 롤플레잉이지만 액션의 비중을 높이고 퍼즐의 요소를 추가한 새로운 차원의 게임으로 슈퍼 알라딘보이 소프트만을 전문적으로 제작해 온 트레저가 게임 개발을 담당하고 있어 더욱 기대를 모으고 있다.

현재 일본어 자막은 거의 한글화된 상태이며 데이터 압축과 인쇄 작업에 돌입했다. 또한 제2탄 『신창세기 라그나센티』가 시스템상의 버그로 인해 발매가 연기되었기 때문에 이번 소프트는 특히 버그 수정에 힘을 기울일 것이라고 밝혔다.

문의처 : 삼성전자 (02-259-2975)

업체 LG그룹 전략사업 개발단 발족

LG그룹은 21세기 미래산업과 성장유망산업과 미래산업을 전략사업 개발단의 발족과 함께 본격화할 의지를 밝혔다. 20일, LG그룹측은 부회장(변규칠)을 단장으로 한 『전략사업 개발단』을 그룹회장 직속으로 설치했다.

현재 『전략사업 개발단』은 각 계열사별로 실무자를 선별해 추진전략을 수립할 계획인데 이헌출 회장실 전무를 본부장으로 한 운영팀 7명, 개발팀 8명 등 총 15명으로 구성된 운영본부를 가동했다.

LG그룹은 기존의 전기, 전자, 화학, 에너지 등 주력사업에 경영자원을 집중시켜 세계수준으로 성장시키는 한편 관련 신규사업인 정보통신, 생명공학, 환경공학 등에 적극 참여할 것이라고 밝혔다.

동향 엔고에 따른 국내 OEM 주문 늘어

엔화의 환율이 점점 높아지고 있는 가운데 일본 게임기 생산 업체들의 국내 기업에 대한 OEM(주문자 상표부착생산)주문이 늘고 있다.

현대전자는 일본의 SNK와 비디오게임기 『네오지오 CD』를 연간 20만대 규모로 OEM수출 계약을 체결하고 4월중에 2만대를 선적하기로 했다.

또 LG전자도 3DO 게임기 사업을 추진 중인 일본의 산요전기와 월 5만대 규모의 3DO플레이어의 OEM생산 제의를 받고 있는 상태이다.

행사 LG전자 『3DO 얼라이브 게임대축제』에 많은 인파 몰려

LG전자의 4월 고객의 달 행사 일환으로 실시된 『3DO 얼라이브 게임 대축제』가 예상을 뒤엎는 대성황을 이루며 막을 내렸다. 4월 8일 부산 대회를 시작으로 4월 16일 대구, 4월 23일 대전, 그리고 최강자전의 성격을 띤 4월 30일 서울대회에 이르기까지 입장 정원을 훨씬 초과하는 많은 인파가 몰려 한때 대회운영 관계자들을 긴장시켰으나 별다른 사고없이 성공적으로 끝마쳤다.

이번 전국대회의 개최로 지방에도 3DO 얼라이브를 알리는 계기가 됐다고 한 관계자는 밝혔다.

성공리에 개최된 『3DO 얼라이브 게임대축제』 대구대회의 개최 장면

이전

업체명	새로 바뀐 주소와 연락처
미리내 소프트웨어	서울시 마포구 창전동 6-142 TEL)02-338-2313 FAX)02-323-3662
패밀리 프로덕션	인천시 남구 주안 5동 15-51 금창빌딩 5층 TEL)032-862-9623 FAX)032-862-9622

챔프정보국

정보 아키라와 에이지가 한판 붙는다!

일본의 게임 전문점 『부르토』에서 새로운 전화 시스템을 이용한 뉴하드 대결이 실시된다. 뉴하드 대결은 "새턴 대 플레이스테이션"의 전화 게임 대결을 말하는 것으로 먼저 전화를 걸고 『버철화이터』의 아키라나 『투신전』의 에이지를 선택해 메시지에 따라 번호를 입력하여 대전하게 된다. 대결에서 이기면 500명에게 TV와 산악용 자전거 등의 상품이 증정된다.

행사 일본 긴자 소니빌딩에 PS플로어

동경 긴자에 위치한 소니빌딩 6층에 최첨단 분위기의 게임 공간이 생겼다. 우주 스테이션과 같은 이미지로 라이트 업된 플로어에는 9대의 플레이스테이션과 5대의 대형 프로젝터, 4대의 와이드TV가 마음대로 플레이할 수 있도록 전시되어 있다.

최신 소프트는 가장 빨리 이곳에 도착한다. 헤드폰을 사용해 생생한 사운드도 즐길 수 있다

정보 『슈퍼 동키콩컨트리』 패스트푸드점에 등장

최근 일본 롯데리아에서는 슈퍼동키콩을 이용한 아이디어 상품인 '슈퍼동키콩쉐이크'가 날개 돋힌 듯 팔리고 있다.

롯데리아측은 이 쉐이크를 어린이들에게 가장 인기가 높은 『슈퍼동키콩』 캐릭터인 동키콩과 디디콩이 가장 좋아하는 음식인 바나나를 재료로 해 판매율을 높일 전략이라고 밝혔다. 이 쉐이크는 3월 17일부터 5월 하순까지 한정 메뉴로 일본 전국 롯데리아에서 판매되고 있다.

또한 앞으로는 피치맛이 나는 슈퍼마리오 쉐이크도 등장할 예정이다.

200엔짜리 "슈퍼동키콩컨트리 쉐이크". 컵에 콩의 일러스트가 그려져 있다

행사 지진의 폐허속 고베 코나미 게임 대회 개최

지난 3월 18일, 19일 양일간에 걸쳐 고베시의 하바랜드에 있는 복합시설 모자이크에서는 『실황 파워풀 프로야구2』게임 대회가 열렸다. 지진으로 놀이 공간이 없어진 고베의 어린이들을 위해 짧은 기간이지만 그들에게는 소중한 놀이 공간을 마련해 주자는 취지에서 이 대회가 개최됐다.

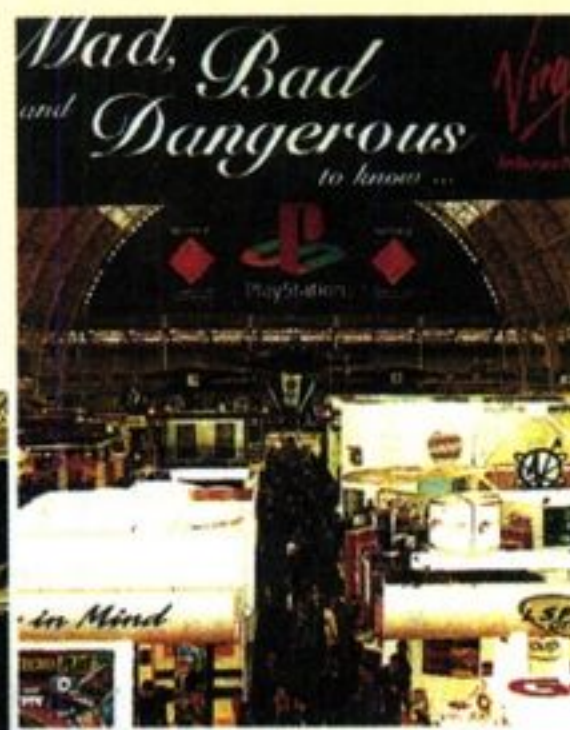
대회장인 바다광장에는 이틀동안 2000명이 넘는 참가자와 구경꾼들이 몰려 예선전부터 결승 그랜드 챔피언 결정전까지 시종일관 손에 땀을 쥐게 하는 대회였다.

고베의 하바랜드 부근에는 아직 지진의 상흔이 많이 남아 있었다

행사 ECTS 95 개최! 유럽 시장에도 차세대 열풍분다

3월 26일부터 28일까지 영국 런던에서 ECTS(유러피언 컴퓨터 트레이드쇼) Spring'95가 개최됐다. ECTS는 유럽 최대의 컴퓨터 게임 최신 소프트웨어, 주변기기 전시회로서 특히 이번에는 차세대 기종들이 대거 출품되서 유럽 시장에도 차세대 게임기 혁명이 일어날 것임을 예고했다.

특히 95년내에 유럽 시장에 발매될 예정인 소니의 플레이 스테이션 부스가 전시장의 주역이었다. 전시장의 반 이상을 차지한 SCEE(소니 컴퓨터 엔터테인먼트 유럽) 부스에서 100여대의 플레이 스테이션을 설치해 〔릿지 레이서〕, 〔투신전〕, 〔철권〕 등을 직접 플레이 해보는 것은 물론 하드웨어의 성능에 대한 강연회도 열렸다. 단일 회사가 이 정도로 넓은 공간을 차지한 것은 ECTS 사상 유래를 찾을 수 없는 이례적인 일이었다.

한편 플레이 스테이션과 라이벌인 세가 새턴은 플레이 스테이션과는 달리 별도의 전시장을 마련하여 마치 새턴 전시회장를 방불케 했다. 새턴은 소프트웨어의 홍보보다는 멀티 기능인 비디오 CD 등의 기능들을 중점적으로 부각시켰다.

소니의 플레이 스테이션과 세가 새턴이 공개됐다. 그러나 확실한 발매일이나 가격은 발표되지 않아 아쉬움을 남겼다

플레이 스테이션 대공세에 위축된 느낌도 없지 않지만 3DO 관련 부스도 대규모로 설치됐다

소프트웨어 NTT, 버철리얼리티 기술 이용 가상 공간 체험한다

NTT는 버철리얼리티 기술을 이용한 '인터스페이스'라고 불리는 새로운 PC통신시스템을 개발했다.

이 시스템은 3D그래픽으로 그려진 가상의 거리를 PC에 조종관을 접속해 전후좌우로 움직여 마을을 돌아다니게 된다. 마을에는 상점이나 학교, 오락실 등이 있고 유저들이 마음대로 쇼핑이나 게임을 즐길 수 있는 시스템이다. 또한 소형 마이크, 비디오카메라를 PC에 설치하여 유저의 얼굴과 음성을 화면상에 나타나게 해 유저들끼리 얼굴을 보면서 대화를 할 수도 있다. 실제로 외출한 느낌을 PC에서 체험할 수 있다.

비디오카메라 영상이 화면상에 캐릭터처럼 나온다

정보 『플레이 스테이션』이 영국 왕실 게임머신으로 결정

영국 소니 제품이 찰스 황태자에게 "로얄 워런트 오브 어포인트먼트"라는 칭호를 수여 받았다. 이것은 3월 23일에 소니 유럽이 발표한 것으로 영국 소니 제품이 "영국왕실용"제품으로 인정받은 것이다.

이것은 유럽에서 연내 발매 예정인 '플레이스테이션'이 영국왕실 전용 게임머신이 된 것을 의미한다.

정보 세가형 테마파크, 전세계 지점 운영 예정

세가가 미쓰비시, 미츠이와 각각 제휴해 아시아, 오세아니아 지역에 최신 기술을 이용한 최신 테마파크를 건설한다.

이번에 제휴에 따른 테마파크의 설치가 예정된 곳은 4개 지역이다. 우선 미쓰비시와의 제휴로 96년 여름에 오스트레일리아의 시드니, 97년에는 홍콩에 테마파크를 개업할 예정이다. 또 미츠이와의 제휴에 따라 올해 가을에는 필리핀점이 오픈할 예정이다. 또 말레이지아에도 최소 2곳의 테마파크의 운영 계획을 가지고 있다.

세가는 앞으로 5년 이내에 일본 국내와 해외에 각각 50개소의 테마파크를 건설할 방침이다.

최신 게임을 체험할 수 있는 테마파크(사진은 요코하마 조이폴리스)

소프트웨어 어클레임저팬, 소프트 개발 박차

어클레임저팬은 자사 개발의 오리지널 소프트 개발에 힘쓸 것이라고 발표했다.

어클레임저팬은 4월 5일 '어클레임저팬'95프레젠테이션'이라는 이벤트 행사를 갖고 그동안 해외에서 제작된 게임의 판매를 주도해 왔지만 앞으로는 소프트 개발에 주력할 것이라고 밝혔다.

한편 어클레임저팬은 최신 모션캡처 기술을 사용한 게임 화면도 소개했다. 몸체는 광학소재로 덮혀있는 캐릭터의 움직임을 계산해 3D그래픽 영상으로 표현한 이 기술은 개발중의 『에일리언 트리로지』라는 게임으로 사용될 예정이다.

어클레임저팬에서 현재 연구 개발중인 최신 모션캡쳐 기술의 데모

업체 세가, 새턴소프트 전략 공개

지난 3월 24일 세가는 "세가 새턴 '95중점 소프트 발표회"를 가졌다. 이 날 발표회에서는 세가 새턴과 그 소프트에 관한 올해 전략을 발표됐다.

AM2연의 스즈키부장은 현단계의 소프트 개발 상황을 설명하였는데 새턴용 『버철화이터2』의 데모 화면이 동시에 상영됐다. 이 화면은 AM2연이 개발한 새턴용 OS(프로그램 작성을 위한 소프트)의 데모로 제작한 이미지 비쥬얼 화면인 것이다.

이날 전략 발표회에서는 세가의 데이터 자료도 그래프 화면을 통해 설명되었고 라이벌 회사의 게임기와의 비교 평가 등을 통해 앞으로의 새턴의 나아갈 방향을 제시하기도 했다.

스즈키부장의 발표가 진행되는 동안 뒷편 대형모니터에서는 『버철화이터2』의 영상이 흐르고 있다

소프트웨어 버철리얼리티기술 이용해 상어와 싸운다

마쓰시타전기는 버철리얼리티 세계의 새로운 어트랙션인 『샤크핸딩』을 개발했다. 『샤크핸딩』은 헤드마운트 디스플레이로 촬영한 3D그래픽으로 아름다운 해저세계를 3D마우스로 조작해 이곳 저곳을 헤엄치는 기분을 느끼게 하는 시스템이다. 도중에 상어에 습격을 받는 등 흥미진진한 장면도 준비되어 있다.

이 시스템은 오사카의 트윈21 내셔널 타워 2층의 "파나소닉 스퀘어"에 설치되어 있다. 가격은 3분에 200엔이다.

마치 영화『죠스』의 세계에 들어 온 듯한 기분을 느낄 수 있는 『샤크핸딩』

국내 히트 게임 차트

독자 인기 TOP 10

* 독자 인기 TOP 10 순위는 1995년 3월 6일부터 4월 6일까지 도착한 독자 엽서(60%), 용산 게임 매장의 판매 통계(20%), 동시 발매 소프트(20%)를 토대로 작성한 것입니다.

1 슈퍼 동키콩 컨트리(→)
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 액션
- 12,500엔
- 32M

2 프론트 미션 (→)
- 슈퍼컴보이
- 스퀘어
- 시뮬레이션
- 11,400엔
- 24M

3 크로노 트리거 (NEW)
- 슈퍼컴보이
- 스퀘어
- 롤플레잉
- 11,400엔
- 24M

4 제 4차 슈퍼 로보트 대전 (NEW)
- 슈퍼컴보이
- 반프레스토
- 시뮬형 롤플레잉
- 14,300엔
- 24M

5 철권 (↗)
- 아케이드
- 남코
- 대전 액션

6	브레스 오브 화이어2(→)	슈퍼컴보이	캡콤	롤플레잉
7	화이널 환타지6 (↗)	슈퍼컴보이	스퀘어	롤플레잉
8	록맨 X2 (↘)	슈퍼컴보이	캡콤	액션
9	버닝 히어로즈 (→)	슈퍼컴보이	에닉스	롤플레잉
10	레이디 스토커 (NEW)	슈퍼컴보이	타이토	액션.RPG

기대 소프트 TOP 10

* 기대 소프트 TOP 10 순위는 아직 발매되지 않은 게임에 대한 애독자 여러분의 의견을 수렴하여 작성한 것입니다.

1 이스 5 (↗)
- 슈퍼컴보이
- 액션형 롤플레잉
- 팔콤
- 9,800엔
- 미정

2 드래곤 퀘스트6 (↘)
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 가격 미정
- 32M

3 떠돌이 시렌 (↗)
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 춘소프트
- 가격 미정
- 미정

4 스타폭스2 (↗)
- 슈퍼컴보이
- 슈팅
- 닌텐도
- 가격 미정
- 미정

5 심시티 2000 (NEW)
- 슈퍼컴보이
- 시뮬레이션
- 이메지니아
- 12,800엔
- 16M

6	에메랄드 드래곤 (↘)	슈퍼컴보이	롤플레잉	미디어웍스
7	루인암 (↗)	슈퍼컴보이	반다이	액션롤플레잉
8	월드 히어로즈 퍼펙트 (NEW)	네오지오	SNK	대전 액션
9	라이트 크루세이더 (NEW)	슈퍼 알라딘보이	세가/삼성	액션 롤플레잉
10	택티스 오거 (↘)	슈퍼컴보이	퀘스트	네오 롤플레잉

일본 인기 게임 TOP 15

* 일본 인기 게임 TOP 10 순위는 게임챔프와 기사독약을 맺고 있는 (더 슈퍼 패미컴), (세턴 매거진)과 일본 현지 특파원의 조사를 기초로 산출한 것입니다.

1 프론트 미션 (↗)
- 슈퍼컴보이
- 시뮬레이션
- 스퀘어
- 11,400엔
- 24M

2 크로노 트리거 (→)
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 11,400엔
- 24M

3 슈퍼 동키콩 컨트리 (↘)
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 액션
- 9,800엔
- 32M

4 실황 파워풀 프로야구2 (NEW)
- 슈퍼컴보이
- 코나미
- 스포츠
- 9,980엔
- 20M

5 화이널 환타지6 (NEW)
- 슈퍼컴보이
- 스퀘어
- 롤플레잉
- 11,400엔
- 16M

미국 인기 게임 TOP 15

* 미국 인기 TOP 5 순위는 미국의 유명 게임지들과 미국 현지 특파원의 조사 결과를 토대로 작성했습니다.

1 슈퍼 동키콩 컨트리 (→)
- 슈퍼NES
- 미국 닌텐도
- 액션

2 모탈컴배트 (↗)
- 제네시스
- 어클레임
- 대전 액션

3 라이온킹 (→)
- 슈퍼NES
- 버진 게임
- 액션

4 버철화이터 (↗)
- 아케이드
- 세가
- 대전 액션

5 소닉 & 너클즈 (NEW)
- 제네시스
- 세가
- 액션

주목 소프트

드래곤 볼 Z 초오공전 돌격편
슈퍼컴보이/어드벤처/반다이

드래곤 볼 시리즈의 최신작. 이 게임은 유년기부터의 손오공의 역사를 원작에 의거해 완벽하게 재현했다. 만화를 읽는 듯한 느낌으로 전투와 이벤트를 체험해 가는 플레잉 코믹 게임이다.

아크 더 라드
플레이스테이션/롤플레잉/SCE

스토리와 이벤트를 중시하여 제작된 『아크 더 라드』는 지금까지 나왔던 RPG와는 색다른 맛을 느낄 수 있는 필드 배틀 롤플레잉 게임이다. 돈이라는 요소가 없으며 아이템은 보물 상자와 이벤트에서 손에 넣을 수 있고 기본적인 전투에서는 달아날 수 없는 등 여러가지로 특이한 RPG이다.

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 독자 인기 TOP 10, 기대 소프트 TOP 10의 순위를 맞추시는 분중 한분을 선발하여 슈퍼컴보이 1대와 2명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다 (마감 : 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

◉ 5월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

명인의 게임평가

지난호까지 사용했던 「레이더 차트」가 평가력이 떨어진다는 애독자들의 지적에 따라 새로운 방식의 「파워 그래프」를 채택했습니다. 각 그래프의 길이가 길수록 완성도가 높은 게임입니다. 까막눈만 아니라면 할머니도 알 수 있다니깐요.

사고뭉치 챔프 명인!!

파워 그래프

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1. 매니어도
2. 오리지널성
3. 밸런스
4. 조작성
5. 사운드
6. 그래픽

차트를 보려면!

챔프 명인들의 이모저모

액션 / 슈팅

손수달

인천 앞바다에서 낚시를 즐기던 챔프 편집장에게 걸려든 인연으로 챔프에서 일하게 된 손수달. 사무실 걸레질에서부터 출발한 그는 천부적인 게임 감각으로 기라성같은 챔프 명인들을 제치고 액션과 슈팅의 일인자 자리에 올라섰다. 그러나 완벽한 사람... 아니 수달은 없는 법. "나도 벌써 입사한 지 열흘하고도 삼일이 지났군... 어이 싸장님! 내게도 이젠 팀장자리 하나 주쇼." 거들먹 거리며 내던진 그 한마디에 챔프 명인실에 긴장이 감돌기 시작했다. 음... 정말 대책없는 놈이 들어왔군...

김또깡

이킹을 자기 여자로 만들겠다고 폭탄 선언을 한 김또깡. 그러나 이킹의 반응은 너무도 냉담했다. "헛소리 말고 송서방네 뒷골목에서 신서방네 고무신이나 쪽쪽 빨아먹어라." 자존심 상한 김또깡은 그날부터 식음을 전폐한 채 명상에 들어갔다. 가끔 보리밥에 대한 이유없는 반항(일명: 방귀)을 위해 엉덩이를 들추는 것 이외에는 꼼짝도 하지 않았다. 김또깡의 사랑이 진심임을 느낀 이킹은 자신이 경솔했음을 알고 김또깡을 찾았다. "또깡씨... 저를... 행복하게 해주세요." 오, 과연 이들의 사랑은 이루어질 수 있을 지...

아스탈

제작사	세가
발매일	95/4/28
가 격	5,800엔
기 종	SS

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 1. 2. 3. 4. 5. 6.

플레이 스테이션에 건너즈 헤븐이 나오니 새턴에는 아스탈이 나왔군. 개인적으로는 플레이 스테이션보다 새턴이 더 좋다고 생각한다. 때문에 아스탈 쪽에 더욱 많은 점수를 주고 싶은데, 어쨌든 주인공과 새의 콤비 플레이는 볼 만한 구경거리이다. **10**

빛나는 수정전설 아스탈에서 가장 주목할 만한 것은 게임화면이 도저히 게임화면이라고는 상상할 수 없을 정도로 사실적이고 깔끔하다는 것이다. 또 주제가가 흐르는 데모 화면은 TV 만화의 오프닝을 보고 있는 듯한 착각을 불러일으킨다. **9**

스카이 & 리카(IBM)

제작사	소프트 맥스
발매일	95/3/31
가 격	6,800엔
기 종	IBM PC

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 1. 2. 3. 4. 5. 6.

아니 IBM PC에도 이렇게 귀여운 캐릭터가 등장하는 게임이 있다니... 부드러운 화면 스크롤과 조작성이 슈팅 게임의 새로운 재미를 붙이게 한다.

요즘 등장하는 폭력적인 게임에 비한다면 귀여운 파스텔 풍의 색깔이 모니터 전체를 밝게 하는 것같다. **10**

나는 언제 내 짝을 만나 오손도손 2인용 플레이를 하나...

2인 플레이가 가능하고 거기에다 재미있는 등장인물이 출현하기 때문에 트윈비란 게임을 연상시킨다. 어린아이들을 좋아하는 나로서는 특히 권장할 만한 게임이다. **10**

카오틱스

제작사	세가
발매일	95/4/21
가 격	7,800엔
기 종	32X

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 1. 2. 3. 4. 5. 6.

「소닉」타입의 액션 게임 「카오틱스」가 슈퍼 32X용으로 나왔구나. 물에서 사는 나로서는 이번에 새롭게 등장한 악어 「벡터」가 가장 마음에 들지만 아직 인기를 끌기에는 너무 이른감이 있겠지. 이번에 등장하는 4마리 캐릭터의 감춰진 능력을 잘 살펴보고 판단해줘. **8**

「카오틱스」의 멤버가 되려면 찰떡을 많이 먹어야 한다! 우선 우리들에게 잘 알려진 너클즈는 점프해서 활강하다가 벽에 붙는 능력을 가지고 있고 악어 벡터는 벽에 붙어 올라가다가 공중으로 대쉬하는 능력을 가지고 있다. 「소닉」에서 활약했던 마이티도 닌자처럼 벽을 오른다. 차미비는 날개가 있으니 그런 능력은 당연히 필요 없겠지... **8**

템포

제작사	세가
발매일	95/4월 예정
가 격	7,800엔
기 종	32X

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / 1. 2. 3. 4. 5. 6.

렛츠 고! 렛츠 고! 한발 한발 춤을 추면서 앞으로 나아가는 우리의 친구!라고 광고를 만들면 정말로 좋을 것같다. 특히 소닉 게임에서 테일즈와 같이 'DANCE'라는 아이템을 먹으면 도와주는 장면이 눈물겹도록 재미있다. 하지만 액션성에서 불만인 것은 벽을 타고 오를 때 조금은 부자유스러운 면이라 하겠다. **9**

이것이야 말로 진정한 캐릭터의 춤 실력을 보여줄 수 있는 게임이 아닐지... 전스테이지에 걸쳐 빠른 템포의 음악이 흐르기 때문에 그 템포에 맞추어 게임을 진행하면 한층 재미있게 플레이할 수 있을 것이다. 또한 워프 시스템이 있어 아이템을 취할 수 있고 그래픽도 뛰어나고해서 소닉을 누를수 있는 최고의 게임이 아닌가 생각한다. **10**

롤플레잉 / 어드벤처

이킹

꿈에서 조차 잊지 못하던 하얀옷 남자. 그러나 김또깡의 저돌적인 태도에 마음이 변한 걸까? 죽기살기로 사랑을 고백한 김또깡에게 애정어린 한마디를 던지고 만 것이다. 두 남자 사이에서 갈등하던 이킹은 일본 출장을 자청해서 떠났다. 어째서 훌쩍 떠나버렸는 지는 아무도 모른다. 한가지 확실한 것은 그녀가 돌아오면 한 남자를 결정할 것이라는 것뿐... 한편 챔프명인실에는 김또깡이 매일밤 12시만 되면 국제전화를 건다는 소문이 파다하게 퍼지고 있다.

송백정

출생 이후 최초로 시도된 취미 변화 작전. 송백정은 타고난 백정끼를 과감히 탈피하고자 명인책상에 장미꽃을 키우기 시작하였다. 물도 주고 비료도 주면서 백정의 변화는 시작되었다. 하지만 장단을 맞춰야 굿을 하지... 우춘리, 정말 나빴다. 장미가 무슨 죄가 있다고 중학교 때 배운 담배 실력을 장미에게 보여주는 거야!

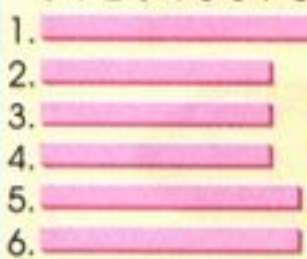
진성각

제작사	유타카
발매일	95/4/21
가 격	9,800엔
기 종	SFC

약 7개월에 걸쳐 서서히 모습을 드러냈던 진 성각이 4월 21일 발매됐다. 주인공 일러스트가 너무나 멋져서 한눈에 반했지만 게임을 해보니 실제 주인공은 숏다리였다. 하지만 다양한 이벤트와 적재적소에서 흘러나오는 사운드가 배신감을 잠들게 했다. 전투방식은 다른 롤플레잉 게임과 큰 차이가 없지만 유타카 작품치곤 괜찮은 편이다.

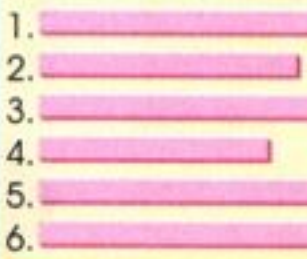
맵을 이동하면서 전투방식이 바뀐다는 시스템이 마음에 든다. 또한 프론트미션에서 낯익었던 번처를 타고 전투하는 롤플레잉 게임에 강한 매력을 느낀다. 그런데 게임이 너무 일본색을 띠고 있어 국내 게임 유저들에게는 적극적으로 권장하고 싶지는 않다.

도라에몽

제작사	소학관
발매일	95/4/7
가 격	7,800엔
기 종	3DO

국내에서는 동짜몽으로 잘 알려진 도라에몽. 어렸을 적에 보았던 기억이 남아 있기 때문인지 전혀 낯설지 않다. 그러나 어린 매니어들은 이 캐릭터를 알지 못할 수도 있겠군. 여러 기종으로 이식된 이 게임은 이번에 3DO로 나왔는데 사운드가 약간 부족하지만 애니메이션을 방불케 하는 그래픽이 팬들을 사로잡을 것이다.

백정은 처음 도라에몽을 접했을 때가 슈퍼 알라딘보이로 등장했을 때이다. 그 당시에는 단순한 액션이지만 그래픽이 슈퍼 알라딘보이라 믿기지 않을 정도였는데 이번 3DO용으로 등장한 도라에몽은 그래픽이 환상적이며 게임 또한 전혀 다른 방식으로 제작되었다. 그런데 재미는 그래픽만큼 뛰어나지는 않다.

D의 식탁

제작사	워프
발매일	95/4/1
가 격	8,800엔
기 종	3DO

사운드, 그래픽, 게임의 밸런스 모두가 나무랄 데 없는 명작. 한가지 흠이라면 너무 느리다는 점인데 그 점을 빼고는 대단히 훌륭한 작품이라고 할 수 있다. 그러나 나처럼 가냘픈 여자가 하기에는 너무나 무서운 게임이야... 중간중간에 섬뜩한 장면들이 속출해서 긴장을 풀 수 없다.

역시 '죽음', '탐정'이라는 이미지가 강해서 인지 3D 처리된 그래픽이 빛을 발할 때 엄숙함과 무서움에 전율한다. 단순히 맵을 찾아 여행을 하는 것이 아니고 힌트를 얻고 아이템을 얻어 진행하는 게임성이 독특하다고 할 수 있다. 하지만 아쉬운 점은 게임진행하는데 신속함이 없고 세이브가 되지 않는 다는 것.

시뮬레이션 / 스포츠 / 보드 / 퍼즐 / 레이싱

고바위

게임에만 몰두하며 20년 인생을 살아온 고바위가 드디어 여자에 눈을 뜨기 시작했다. 그 심각성이 어느 정도까지 발전됐는가 하면 요즘 제일 하고 싶은 게임이라고 떠벌이던 「철권」을 살 돈으로 한번도 거들떠보지 않던 「옷」이라는 걸 샀다. 지성이면 감천이라고 했던가. 드디어 고바위에게도 미팅 주선이 들어왔는데... D-DAY는 5월 20일. 어떤 일이 일어날 지 자못 궁금하도다.

우춘리

4월말경 챔프 편집장님으로부터 6월호에 부록으로 나갈 CD-ROM을 만들라는 밀명을 접한 춘리는 남몰래 입술을 깨물었다. "춘리의 스피어드킥을 이용한 로고가 좋겠군... 게임도 좀 담고 펜저 드래군 동영상도 조미료로 넣고... 그래! 게임 음악도 사일랙" 부랴부랴 제작을 시작한 지 3일 후 춘리는 공연윤리위원회로 심의를 받으러 갔다. 다음날 챔프 사무실로 날아온 심의 결과인 즉슨, 「여자가 발가벗고 목욕하는 모습을 실었으므로 절대 배포 금지였다」 "으으으... 춘리야, 내가 목욕하는 모습도 동영상이냐? 너 내일부터 사무실 나오지마"라고 편집장이 말했습니다.

J 리그 익사이트 스테이지 95

제작사	에폭
발매일	95/4/26
가 격	9,800엔
기 종	SFC

흥분의 J리그 익사이트가 95년과 더불어 돌아왔다! 기본적인 시스템과 팀은 전작인 94를 따르고 있으며 슛 모션과 움직임은 훨씬 부드러워졌다. 국내에서는 스포츠 장르가 그다지 인기를 끌지 못하고 있지만 조금이라도 축구에 관심이 있는 유저라면 한번쯤은 해볼 만하다. 하지만 실황 축구보다는 좀...

윽! 스포츠 장르 중에서 내가 제일 못하는 축구게임이 또 나오다니... 바위 녀석만 신나겠군. 어쨌든 더욱 세밀해지고 동작들이 부드러워진 것은 확실한데... 그래도 축구는 싫다. 음악? 좋긴 하지만 으... 싫다 싫어! 바위 녀석만 없다면 축구가 좋아질 지도... 그렇지! 체벤질을 불러서 바위 녀석을 쓰러뜨리는거야!

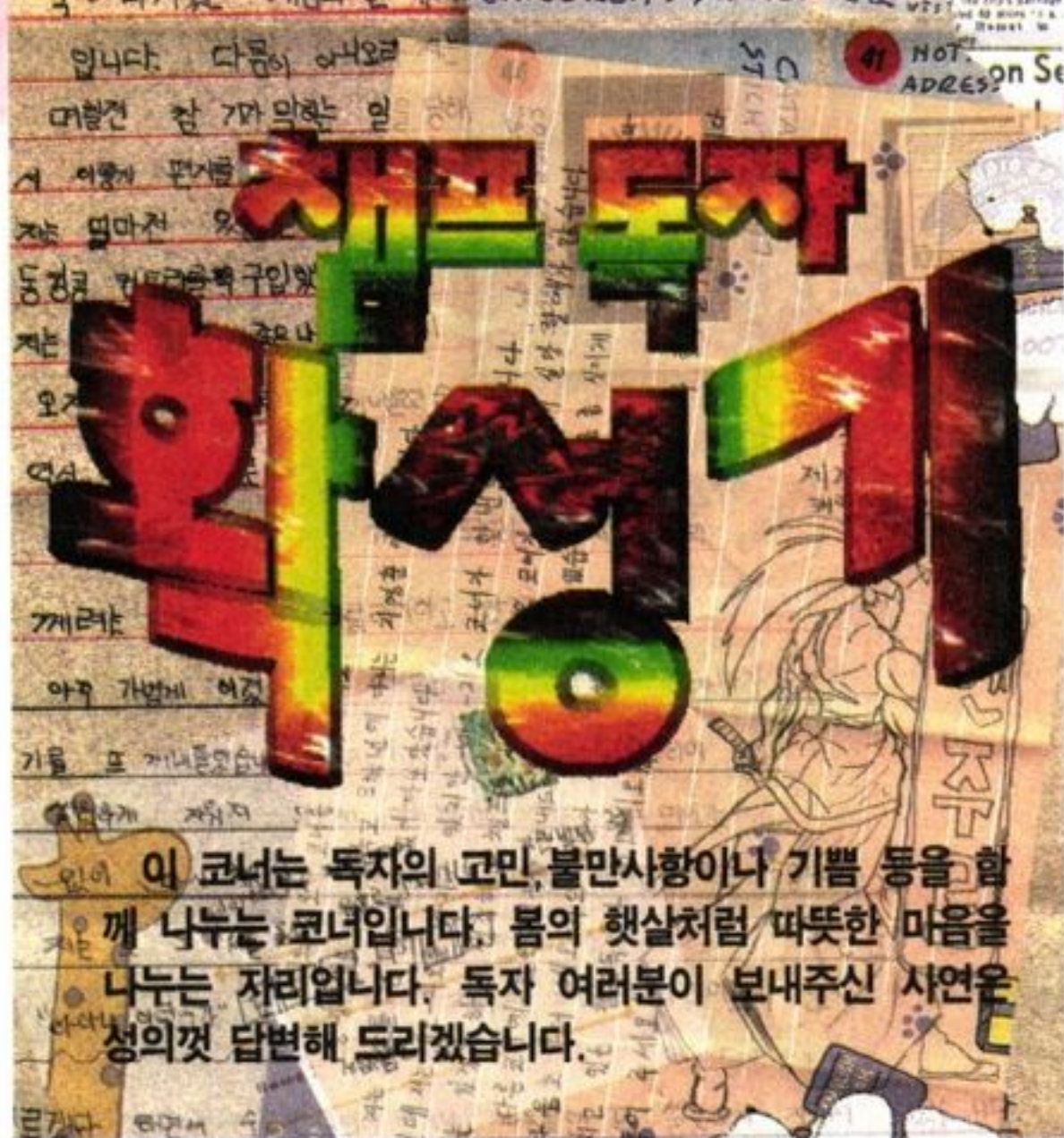
슈퍼 봄버맨3

제작사	허드슨
발매일	95/4/28
가 격	8,900엔
기 종	SFC

허드슨의 명작 퍼즐인 봄버맨. 이번 95년도에도 어김없이 등장하는군. 개인적으로 봄버맨을 싫어하지만(이유는 번번히 지기 때문에...) 친구들과 어울려서 하기에는 좋은 게임이라고 평하고 싶다. 크게 달라진 점은 찾아 볼 수 없지만 여러 기종으로 분할됐던 시스템을 통합했다는 점이 두드러진다. 으... 이럴수록 이기기는 더 어려울텐데...

잔자가잔~ 봄버맨의 새로운 등장이다! 바위 녀석은 새로울 것이 없다고 하지만 이것만은 확실하게 새롭다고 말할 수 있다. 기존 시스템을 그대로 유지하고 있다고 하지만 전작은 이번 편을 위한 몸풀이였다고 할 수 있다. 언제나 새로운 즐거움을 주는 허드슨의 봄버맨 시리즈. 이번에도 바위를 이겨 줘야지.

챔프 독자 확성기

이 코너는 독자의 고민, 불만사항이나 기쁨 등을 함께 나누는 코너입니다. 봄의 햇살처럼 따뜻한 마음을 나누는 자리입니다. 독자 여러분이 보내주신 사연을 성의껏 답변해 드리겠습니다.

네모네모 로직 부활시켜야

저는 3달째 15통의 엽서를 보낸 챔프 중독증 독자입니다. 그런데 저는 최근 불만이 하나 생겼어요. 다름이 아니라 네모네모 로직 코너가 챔프에서 사라진 점이에요. 제가 네모네모 로직을 처음 풀 적에는 해독 방법을 몰라 수업시간을 다잡아먹을 정도로 피가 마를 지경이었는데 도사가 되고난 지금 갑자기 사라져 버려 너무 허무한 것 같아요. 꼭 부활 시켜주세요.

■윤덕원/

덕원군. 챔프 중독증 환자의 인기 코너 중 하나인 네모네모 로직을 없앤데 대해 불만이 많으시군요. 네모네모 로직은 봄철 편집개편에 따라 폐지되었습니다. 있을 때는 좋다고 표현하지 않다가 없어지니 아쉽다는 독자들이 꽤 있었습니다.

이 코너 부활에 대해 의견을 묻고자 하오니 정말 부활을 원하시는 독자는 반드시 애독자 엽서의 보완·증설을 묻는 난에 의견을 제시해주시기 바랍니다.

1년후 32비트기 장만계획은 현명한가요?

저는 게임챔프 명인들 중 송백정님을 가장 존경합니다. (아부임)

저는 액정 게임기를 거쳐 현재 미니컴보이를 가지고 있는 국교 6년생입니다. 얼마전 미니컴보이용 슬램덩크2를 구입했는데 차 안에서 분실했답니다.

저는 열받아서 이번 기회에 플레이 스테이션을 사보려고 1년 계획을 짰습니다. 내년초 졸업기념과 세배돈을 타서 장만한다는 계획이지요. 16비트기를 뛰어 넘어 32비트기를 장만하려는 저의 계획이 잘하는 것인지요.?

■이세준/

지난달에도 이와 비슷한 질문을 한 독자분이 있었던 것으로 압니다.

16비트기 시대가 저물기 시작하는 것만은 분위기상 누구나 공감하는 사실이지만 아직 1년간은 닌텐도에서 쉽게 포기를 할 것 같지는 않습니다. 닌텐도가 16비트기에서 확실히 유리한 고지를 점유하고 있는데 64비트기가 나올 때까지는 최대한 16비트기 시장을 살리고자 가끔씩 좋은 16비트기 게임을 내놓을 것입니다. 다만 세가는 32비트 새턴으로 방향을 정했지만 국내에서는 삼성이 슈퍼 알라딘보이 시장을 계속 고수할 것입니다. 따라서 당장 구입한다면 16비트기도 무난할 수 있으나 1년 후 새로운 게임기 구입이라면 세준군의 판단이 틀린 것 같지 않군요.

요즘 외로와요

저는 중학교 2학년생 소년입니다. 꽃다운 나이에 게임에 푹 빠져있지요.

얼마전 챔프로 부터 게임경진대회 전단을 우편으로 받고 고맙고 놀라웠습니다.

챔프 기록에 저에 대한 것도 있다니 기뻤습니다. 저는 평소에도 챔프가 다정하게 느껴졌거들랑요. (아부아님) 전 사실 친한 친구가 둘 있었는데 대구로 이사 가버려 이젠 정민이란 친구만 남았어요. 약간 외로웠는데 챔프가 관심을 가지고 있다니 반갑고 계속적인 우정을 간직하고 싶어요. 아참 내겐 386 PC가 있는데 지금은 활용도가 거의 없지만 이 녀석도 저희 둘도 없는 친구에요. 외로운데 꼭 답장 받고 싶습니다.

■신준성/

준성씨가 집안에 우환도 있고 친구도 한명 떠나버려 외롭다니 안타깝군요.

다만 준성씨 친구로 386 PC가 있다니 다행스럽군요. 현재 챔프에서는 PC통신 천리안 내에 게임챔프방을 개설, 운영하고 있답니다. 게임챔프를 아끼는 많은 독자들이 서로 의견도 교환하고 정보도 얻어가고 있어요. 또 챔프에 의견도 개진하고요.

PC통신을 이용하면 전국의 챔프 친구들과 직접 대화도 할 수 있어 외롭지 않을 거예요.

속히 모뎀을 구입 천리안에서 많은 친구를 사귀시길 바랍니다.

네잎 클로버로 챔프에 행운이

대구에 사는 지준훈입니다. 그동안 챔프의 아트갤러리에 많은 응모를 했는데 한번도 걸리지 못했어요. 제 그림이 남보다 못한 것 같지는 않은데요. 경쟁자가 많아서인가요? 독자의 의견을 싣는 난을 더 늘려주세요. 그러면 독자들이 더 좋아할 거에요. 저는 챔프를 사랑한답니다. 그래서 여기 네잎클로버를 찾아 함께보냅니다. 챔프와 독자 모두에게 행운이 가득하길 바래요. 저는 언제나 챔프를 응원할 거에요.

■지준훈/

갤러리 코너에 여러번 응모했지만 1번도 당선되지 못했다니 아쉽군요. 굉장히 많은 응모작이 와서 담당자 분이 우열을 가리기 힘들어 그랬을 것으로 짐작됩니다. 보내주신 네잎 클로버는 잘 간직할 께요. 고맙고요. 저희 챔프를 언제나 응원한다는 그 말이 성인이 되어서도 간직되었으면 좋겠습니다.

아버님이 컴퓨터를 안바꿔줘요

저는 최근 게임을 하나 구입했는데 동작 가능 사양이 286이라고 써 있는데 제 386SX컴퓨터에서 동작되질 않았어요. 그래서 아버지께 컴퓨터를 바꾸어 달라고 했더니 추석때 사주겠다고 말씀하셨습니다. 저는 화가 나서 신문배달을 하겠다고 말씀드리고 제방에 와 곰곰히 생각해보니 배달하는 것이 썩 내키지가 않았습니다. 해결책은 없을까요.

■이재성/

재성군. 보통 다른집에는 286 컴퓨터밖에 없거나 전혀 컴퓨터가 없는 학생들도 있는데 재성군

은 386SX라도 있으니 부모님이 재성군에게 얼마나 관심을 가지고 계신지 짐작할 수 있겠군요.

재성군! 재성군이 가지고 있는 386SX도 없는 학생들을 생각해 부모님께 다시 한번 고마운 마음을 가지시고 재성군이 구입한 게임은 386DX 이상의 기종이 권장사항이라 SX에서는 동작되질 않은 것 같으니 아버님이 기분 좋으실때 CPU만 업그레이드시켜 주십사고 부탁해 보세요.

부모님께 뭔가를 부탁하거나 남에게 어려운 부탁을 할때는 자신이 칭찬받을 만한 일을 해서 상대방이 기분 좋을 때를 골라 하는 것도 사회생활을 해나가는데 있어 알아두어야 할 상식중 하나예요.

형이 제 게임기를 팔아버렸어요

저는 CD게임기를 구입해 몇 개월 하고 있던 중 형이 다른데 정신이 팔려 제 오락기 마저 팔아버리고 그 돈을 허튼데 모두 써버리고 말았어요. 그리고 나서는 미안하다는 말도 없는 거예요. 저는 너무 분통이 터져 통곡하고 말았습니다. 그 후 저는 모든 일이 싫어졌습니다. 다만 최근들어 다시 마음을 가다듬고 재기(?)해 보려고 노력하고 있습니다. 시나리오공모전은 언제하는지요?

■허두원/

두원군이 형의 잘못한 일을 빨리 용서하고 잊게 되었다니 무척 다행스럽군요.

제 경험학상 형이 철 들게 되면 자신이 잘못했었다는 사실을 알게 되고 틀림없이 두원군에게 미안해 할 거예요. 그리고 더 어른이 되었을 때 두원군에게 진 빚을 더 큰 무엇인가로 갚으려고 할 것입니다. 그러니 형을 미워하지 마세요.

형제간에 잘못된 점은 먼저 용서하고 잊는 것이 최고랍니다. 쉽게 잊어버렸다니 두원군이 자랑스럽군요. 게임시나리오 공모전은 매년 12월경 개최된답니다.

그 때 준비하지 마시고 지금부터 쓰기 시작해 계속 다듬는 것이 좋을 것 같습니다.

IBM PC 전문 잡지가 있었으면...

저는 몇일 후 IBM PC를 사게될 독자입니다. 오랫동안 챔프를 보아왔는데 IBM을 가지고 있는 많은 독자들을 위하여 부록 게임파워를 별도로 분리해 판매하는 것이 어떻겠습니까? 한번쯤 생각해 보세요.

■김대욱/

대욱군과 같은 의견을 제시하는 독자가 근래 부쩍 증가함에 따라 챔프에서는 진지하게 이 문제를 검토하고 있습니다. 가까운 시일내에 대욱군의 의견이 수렴되리라 생각합니다.

대욱군과 같은 의견을 가지신 독자분들은 이번호 애독자 엽서에 별도로 IBM PC지 창간을 위한 앙케이트를 실시하오니 많은 참여 있으시기를 바랍니다.

동생이 얄미워요

저는 최근 코 앞에 닥친 시험을 걱정하며 공부를 하고 있는데 동생이 아빠를 졸라 게임챔프를 사가지고 와서 자랑하며 약올리는 것이 아니겠어요. 저는 너무나 보고 싶은 마음에 빨리 공부를 끝내고 동생에게 게임챔프를 보여 달라고 했습니다. 그러자 동생은 단번에 싫다고 말하고는 제방에 들어가 방문을 잠그고 혼자서 챔프를 읽는 게 아니겠어요.

그 후, 시험이 끝나고 동생을 때려주려고 했으나 동생이 웃으며 저를 마구 웃기는 것이 아니겠어요. 제 동생을 어떻게 해야하나요.

■이기찬/

기찬군이 동생을 때리지 않았다니 무척 다행이군요. 동생들이 가끔 형들을 약오르게 만드는 경우가 있는데 이럴 때 동생에게 폭력을 쓴다는 것은 형으로서의 도리가 아니지요. 형제간의 우애는 결코 돈 주고는 살 수 없는 소중한 것이랍니다.

동생이나 형이 동네 친구에게 맞고 들어 온다면 화가나서 참지 못하고 같이 나가서 거들고 싶은 것은 나이가 많든 적든 당연한 현상이며 그것은 한 핏줄인 탓입니다. 그런 형제간에 폭력을 쓴다는 것은 결코 바람직한 일이 아니라고 생각합니다.

동생이 잘못했을 때는 적절한 시기를 잡아 이런 점은 섭섭했다고 말하고 동생이 앞으로 그러지 말아줄 것을 점잖게 타이르는 것이 더 효과적이라는 생각이 듭니다. 형은 동생을 보호해야 하고 아껴야 할 의무가 있답니다.

기타 사연들

저는 인천에 사는 정진욱이라고 하는데요 챔프에서 1년에 한번씩 상품 대방출제도를 한다는데 저는 잘 모르겠는데 이에 관한 사항이 챔프 몇 월호에 실렸나요?

챔프 대방출 제도에 관한 자세한 사항은 95년 3월호에 자세히 실렸으며 5월호 챔프독자확성코너에도 실려 있습니다. 참조하시길 바래요.

목동에 사는 민정호라고 하는데요 챔프에서 토요일마다 시행하는 슈퍼컴보이용 게임문의 전화번호가 알고 싶습니다.

슈퍼컴보이용 게임문의 전화번호는 714-7187이고요

슈퍼 알라딘보이용 게임문의 전화번호는 707-1448, 707-1450

그리고 문의 시간은 오후 2시에서 6시까지 입니다.

저는 울트라 64를 사기 위해 계획을 세우고 있는 중인데요 언제쯤 발매되나요?

아직은 미정입니다. 현재 업계 소식통에 따르면 올 가을이 가장 유력하다고 합니다.

저는 김승원이라고 합니다. 지난 달 챔프를 사러 서점에 갔더니 아직 나오지 않았다고 그러더군요. 챔프의 정확한 발간일은 언제인가요?

게임챔프의 정확한 발간일은 매달 5일입니다. 그러나 이것은 서울지역을 기준으로 말씀드린 것이며 지역에 따라 5~9일까지 배본됩니다.

챔프독자 여러분! 위 박스로 기재된 사연은 겜훈장이나 애독자 엽서를 이용해 주시길 바랍니다. 챔프독자 확성기 코너의 특성을 고려해 앞으로 응모하시면 더욱 좋은 챔프 독자 확성기가 될 것입니다.

독자 확성기 코너는 게임에 관련된 사항 및 한번 나왔던 사연등의 답변은 최대한 자제하고 관련 코너를 이용토록 권장하고 있습니다.

위에 기재된 분들에게는 책을 보내드리지 못하는 점 양지바랍니다.

이외에도 독자여러분의 따뜻한 사연과 챔프의 개선점등을 지적한 사연들이 많이 있었으나 지면관계상 실리지 못했습니다.
이 점 죄송스럽게 생각합니다. 사연을 보내실 분은 서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 (독자 확성기 담당자 앞)으로 엽서나 편지를 보내주세요.
PC통신을 이용하고 계신분은 PC통신으로도 사연을 받습니다.
ID: champg (지면 관계상 원하는 말이 실리지 못하는 경우도 있습니다. 양지바랍니다.) 게재된 분께는 다음호 책 1부를 보내드립니다.

특보 1

마나의 숲을 무대로 트라이 앵글 스토리가 펼쳐진다!!

성검전설3 聖剣伝説3

슈퍼컴보이						
현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	스퀘어	용량	32M	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A B © D E F

마나의 숲을 둘러싼 신비한 모험으로부터 2년이 지났다. 캐릭터들은 더욱 성숙한 모습으로 돌아왔고 환상적으로 그려진 세계가 플레이어를 더 깊은 감동의 세계로 안내할 것이다. 게임의 모든 면에서 스케일 업! 바로 그 「성검전설3」가 탄생한다!

트라이앵글 스토리를 채용

마나스톤의 전설

여신은 성지에 잠들고
고대의 신수는 돌 안에 잠든다
마나의 힘은 그 돌에 인도되어
크나큰 번영을 가져온다
깊은 슬픔과 결의를 가지고
8개의 마나스톤이 모일 때
성지로의 문은 열리게 된다

RPG의 전투 상식을 완전히 뒤엎은 전투 시스템으로 플레이어를 매료시켰던 「성검전설」시리즈의 최신작. 너무나 소중한 정보를 겜프독자를 위해 공개한다.

먼저 게이머들이 가장 궁금해 할 스토리를 공개하겠다.

성검전설 3의 스토리는 전작들과는 전혀 관련이 없는 오리지널 스토리로 되어 있으며 이번에도 전작에 이어서 또다시 '마나'의 숲이 등장한다.

그 마나의 힘이 잠들어 있는 '마나 스톤'에 봉인되어 있는 8마리의 '신수'를 둘러싸고 6개의 나라에 살고 있는 6명의 캐릭터들이 제각기 꿈을 가슴에 품고 여행을 떠나는 것으로부터 스토리가 시작된다.

마나스톤

성검전설3의 국가별 세계관

「성검전설 3」의 세계에는 전부 6개의 독립 국가가 존재하고 각각 3개의 강국과 3개의 중립국으로 나뉘어져 있다. 더우기 강국중에서도 독자적 군사력에 의해 강국이라 불리우는 나라도 있으며, 마법의 힘을 자유롭게 조작할 수 있기에 강력한 국가를 유지하고 있는 나라 등, 그 존재가 미묘한 특징을 지니고 있다. 게임이 진행됨에 따라 각각의 국가는 서로 이해관계에 의해서 때로는 반목하기도 하고, 또 어떤 때에는 동맹을 맺기도 한다. 6개의 국가간 국력관계나 세력도가 시시각각 변화해 간다.

강국 비스트 킹덤

수인왕이 수인들을 지배하는 왕국. 인간과 비슷한 국가 체제를 가지고 '비스트군'을 가진 군사 국가로 이웃 국가의 위협이 되고 있다.

강국 마법왕국 알테나

1년중 대부분이 얼음으로 인해 폐쇄되는 극한의 땅에 위치하고 있다. '마나스톤'의 힘을 이용하여 유지되고 있는 신비적인 왕국이다.

중립국 성도 웬델

신수를 봉인한 전설의 '마나의 여신'의 신전이 있는 성스러운 수도. 이 땅 최고의 권위자, '빛의 사제'는 승려들의 최고 위치에 앉아 있다.

강국 사막의 요새 나발

프레임칸을 리더로 한 의적 '나발 도적단'이 왕국의 전신이었다. 누구도 접근할 수 없는 작열하는 사막에 둘러싸여 있는 요새 국가.

중립국 초원의 왕국 포르세나

옛날부터 검술이 발달된 대지에서 영웅왕이라 칭해지는 국왕이 직접 기사단을 통솔하고 있다. 국토의 대부분이 초원으로 뒤덮혀 있는 안정된 기후의 토지이다.

중립국 바람의 왕국 로랜트

먼 옛날부터 여성만으로 구성된 '아마조네스 군대'에 의해서 지켜져 온 왕국. 산 중턱에 위치한 '날개있는 자의 아버지'가 그녀들의 수호신이다.

월드맵

아름다움의 절정을 보여주는 그래픽

스퀘어의 게임이라면 아름다운 그래픽을 떠올릴 정도로 게임이 새롭게 등장할 때마다 화려한 그래픽을 보여주고 있다. 「성검전설 3」의 그래픽도 예외는 아니다!!

이번에 입수한 화면 사진은 대보스 캐릭터전과 프라미의 비행 신이다. 이 두 장의 사진만으로도 성검 3의 압도적인 그래픽 수준을 알 수 있으며 이외에도 플레이어가 '앗!'하고 놀랄 정도의 그래픽이 준비되어 있다.

거대 보스 캐릭터가 애니메이션으로!

과연 어떤 공격을 해 올 것인가!?

어떤 공격을 해 올 것인가? 상상하는 것만으로 전율이 느껴지지만 왠지 다리가 떨리는데…

정보 공개 제 1탄. 상식을 뛰어넘는 보스 캐릭터 공개! 이것만으로도 스퀘어가 그래픽에 쏟아부은 열의와 자신이 느껴질 것이다.

현 단계에서는 이들 보스 캐릭터가 언제 어떠한 형태로 플레이어의 앞에 출현하는 것인가는 아직 비밀이지만 각각의 보스 캐릭터가 화면을 가득 메우며 자신들만의 강력한 공격을 보여줄 것은 확실하다. 자신의 힘으로는 도저히 이길 수 없어 보이는 상대같지만 벌써부터 겁을 낼 필요는 없겠지요!

이쪽은 호박 괴물같다. 「성검전설3」에서는 이러한 가로형 보스같은 놈들도 등장한다. 종래의 보스와는 조금 상태가 다르므로 주의가 필요하다.

눈을 감은채 움직이지 않는 괴물게!

지금이다!
공격에 공격이다!
어디가 약점이지?

브레스로 공격을 해온다. 이렇게 된다면 연속공격을 해보자

눈에서 레이저 광선을 발사한다. 완전히 서치 라이트같은 빔이 눈동자에서 발사되고 있다. 어쨌든 도망가자

프라미의 우아하고 화려한 비행

전작에서 등장한 하늘을 나는 정령 프라미가 「성검전설 3」에도 등장한다.

전작에서는 비행중에 동서남북의 표시밖에 되지 않아 플레이어가 어디를 날고 있는지 알기 어려웠지만, 이번에는 화면의 좌측상단에 전체 맵이 표시되며 우측상단에는 확대 맵도 표시되어 더욱 편리해졌다.

이것으로 비행중에 언제라도 위치를 확인할 수 있게 되었다.

비행중에 현재 위치를 확인할 수 있다

빨리 프라미와 함께 날고 싶다

신 시스템도 미지의 시스템도 존재한다!

게임 시스템에 관해서는 아직 알려진 것이 별로 없지만 지금까지 입수한 정보 중에서도 가장 비밀에 쌓여 있는 부분이다.

그러나 적지않은 정보와 전투 화면 사진을 토대로 게임의 기본이 되는 시스템에 대해서, 모션 배틀의 동향을 중심으로 소개하겠다.

모션 배틀은 물론 건재하다

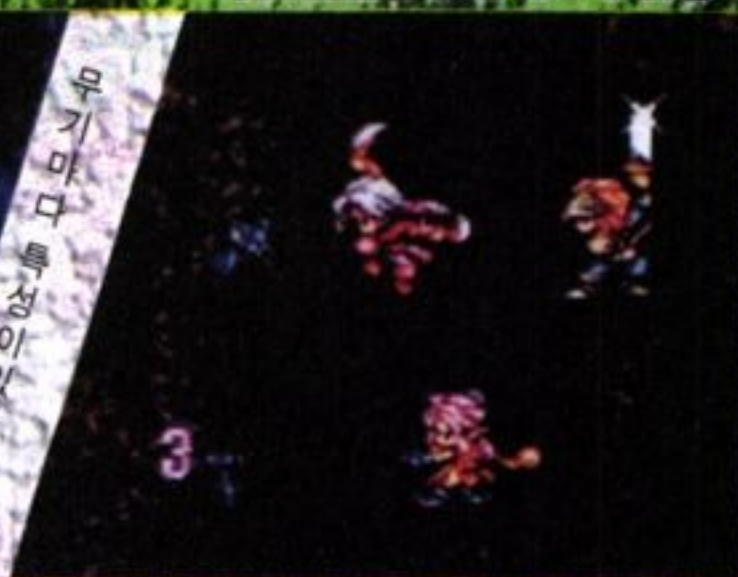
적과의 거리를 계산하면서 전투를 즐기는 날도 머지 않았다

「성검전설」의 최대 특징인 적 몬스터와의 거리를 생각하면서 전투를 진행하는 모션 배틀은 「성검전설 3」에서도 건재하다. 더우기 전투중에 자신 이외 캐릭터의 행동에 대해서 전작보다 더욱 전략적인 공격을 지시할 수 있게 되었다.

또한 전작에 있었던 무기의 레벨을 올려서 사용하는 필살

기도 존재하며 3편만의 필살기도 등장한다. 단, 그 습득 방법이 전작을 계승하고 있는지, 신 시스템을 사용하고 있는지에 대해서는 아직 밝혀지지 않고 있다.

힘을 모으자!

무기마다 특성이 있다?

공격을 당한적도 깜짝 놀란다!?

정오에서 저녁으로, 시간의 개념을 도입

프라미의 비행 신에서 중대한 시스템을 발견. 화면 사진을 보면 알 수 있듯 게임중에 정오에서 황혼, 밤으로 이어지는 시간의 개념이 도입되어 있는 듯하다. 밤에만 발생하는 특별한 이벤트가 존재하는 것 같다.

야간 비행도 있다. 하늘의 색이 변해가는 것이 아름답다

전작에서는 푸른 하늘만을 날았지만

야간에 몰래 진입하는 이벤트도?

배틀 시스템은 이렇게 된다!?

배틀 게이지의 모습도 바뀌고 그 시스템도 변화했다

공격 버튼을 계속 눌러서 배틀 게이지를 모았다

이번에 입수한 「성검전설 3」의 화면 사진을 검증해 본 결과, 필살기를 사용하는데 있어서 크게 변경된 점을 발견했다. 전작에서는 배틀 게이지를 모아가면서 공격하는 것은 불가능했다. 그러나 이번에 입수한 사진 가운데 공격중에 배틀 게이지가 켜져 있는 사진이 발견됐다.

이 사진으로 보아 게이지를 모으면서 공격하는 것이 가능한 것인지, 아니면 게이지의 저축과 공격은 독립되어 있는지, 어느쪽이든 신 시스템을 채택하고 있는 것은 확실하다. 어느쪽이든 전작에서처럼 게이지를 모으기 위해서 적에게 도망다닐 필요가 없어진 것은 확실하다.

색의 순서가 다르다!

색의 순서가 다르다!

캐릭터에 따라 게이지의 색이 다르다

게이지가 줄지 않는다!

공격을 해도 게이지가 줄지 않는다!?

시스템 파워 업

링 커멘드

이 링 커멘드는 「2」에서도 등장했던 시스템. 무기, 방어구의 장비와 마법, 아이템 사용, 스테이터스의 확인 등 아이콘을 링 상태에로 표시하며 링을 빙글 빙글 돌려 원하는 아이콘을 선택한다는 독특한 시스템으로 사용하기가 편했었다. 물론 그 링 커멘드는 「3」에서도 등장할 예정이다. 그렇게 편리했던 것이 등장하지 않을 이유는 없으며 회전하는 스피드가 올라 간다는 등 더욱 파워 업되어 등장할 예정이다.

파워 업한다면 링 커멘드가 빙글빙글 돌기 때문에 눈도 돌지 않을까?

「2」의 링 커멘드 「2」에서 사용됐던 링 커멘드에서는 8종류의 커멘드가 표시되었다

마법을 선택할 때 정령들의 아이콘도 매우 귀여웠다

신 모션 배틀

「2」에 등장한 모션 배틀 시스템은 액션의 요소를 RPG에 잘 접목시킨 획기적인 전투 시스템이었다. 「3」에서도 액션성을 살리기 위해 이 시스템을 재용했는데 전작보다 즐기기 쉽도록 파워 업 했다고 하는데, 과연 어떤 모습으로 등장할지 주목된다. 또한 액션으로 전투가 서투른 사람을 위해서 조작을 간단하게 하는 기능도 추가되었다.

「2」에서의 전투

「2」는 통상 공격 이외에도 필살기가 있어서 버튼을 눌러 게이지를 모으면 사용할 수 있었는데 이번에는 어떻게 될까?

성검전설3의 파워 업 캐릭터

6명의 캐릭터중에서 3명을 선택한다

이야기의 주인공이 되는 6명의 캐릭터를 소개하겠다. 플레이어는 게임을 시작할 때 6명중에서 3명을 선택하게 된다. 「성검전설 3」에서는 어느 캐릭터를 선택하느냐에 따라 스토리의 전개가 변화하는 '트라이앵글 스토리'를 채택하고 있다. 또한 선택받지 않은 나머지 3명의 캐릭터도 서브 캐릭터로 스토리 상에서 등장하게 된다.

안젤라
마법왕국 알테나의 왕녀이며 마술사이기도 하다. 정열적이고 자기 중심적이며 감정이 풍부한 19세 소녀. 자유 분방해서 자신에게는 별 관심을 보이지 않는 여왕의 애정을 언제나 마음 속으로 기대하고 있다

케빈
비스트 킹덤을 통치하는 수인왕의 아들. 격투가로서의 자질을 가지고 있으며 1/2은 인간의 피가 흐르고 있다. 보통은 인간과 같은 모습을 하고 있지만 야간과 전투중에 어떤 조건이 갖추어지면 수인으로 변하는 능력을 가지고 있다

샤를로트
성도 윈델, 빛의 사제의 손녀로 성직자이다. 명랑하고 호기심 많은 성격으로 누구라도 금방 좋아하게 되는 소녀

호크아이
사막에 거점을 둔 나발 도적단의 도적중 한명. 유머와 로맨스의 양면성을 지닌 성격으로 의리를 중요시한다. 기민한 움직임에서 나오는 정확한 공격이 장점이다

리스
바람의 왕국 로랜트의 왕녀로 아마조네스의 리더. 어려보이는 얼굴에 어울리지 않는 강인한 의지를 지닌 현실주의자

듀란
초원의 왕국 포르세나의 투사. 거칠고 난폭하며 지는 것을 싫어하지만 타인의 몇배나 되는 애국심을 지니고 있다

SFC에 초대용량 퍼스널 라이브 게임으로 등장!!

천외마경 ZERO

슈퍼컴보이					
현지 발매일	95년말	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	허드슨	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

1995년 겨울을 뜨겁게 만들어 줄 허드슨의「천외마경 ZERO」가 드디어 공개된다! 퍼스널 라이브라는 참신한 모습으로 슈퍼컴보이에 등장할 천외마경에 대한 소문은 벌써부터 게임팬들을 흥분시키고 있다. 과연 어떤 게임으로 모습을 드러낼지 챔프를 통해 확인해 보자.

최고의 롤플레잉 게임을 꿈꾸며

'초대용량, 이제까지 없었던 참신한 시스템의 롤플레잉 게임'. 대체 어떤 게임일까? 갑자기 발표된 비타이틀「천외마경 ZERO」. 가장 관심을 모으고 있는 게임의 용량과 시스템을 중심으로 게이머들이 궁금해 하는 사항들을 허드슨 개발부에 직접 들어 보았다.

슈퍼컴보이에 대용량 쇼크

특수 카트리지란 새롭게 개발된 PLG 카트리지로 이것을 사용하면 이제까지 생각할 수 없었던 대용량 게임을 롬으로 만들 수 있다. 예를들면 100메가 정도의 이제까지 생각할 수 없었던 거의 아케이드 수준의 슈퍼컴보이용 소프트도 가능하게 되는 것이다. 즉, 천외마경 ZERO가 특수 카트리지를 사용한 최초의 소프트가 된다는 것이다.

ROM 자체에 시간의 개념이 존재한다

퍼스널 라이브 게임이라는 것은 간단히 말하자면 ROM 자체가 시간 개념을 가지고 있다.

예를들면 게임의 이벤트에서 '3일 이내에 이 아이템을 가지고 와라'라고 말하는 것인데 그것을 정말로 실제 3일을 말하는 것이다. 5일간 바빠서 게임을 하지 않았다면 그 이벤트는 끝나버린다. 즉, 전원을 켜지 않아도 게임의 시간은 흐르고 있다는 것이다. 한번 플레이하고 끝내는 것이 아니라, 언제나 옆에 놓아두고 어떻게 되고 있는가를 1주일에 한번씩은 확인하고 싶어지는 게임 시스템을 말한다.

PC엔진 인기시리즈의 역사

천외마경 ZIRAIA

89년 6월30일 발매 / 7,200엔 / 롤플레잉 / CD

지팡구를 자신들의 것으로 하려는 대문교와 불의 일족의 후예인 지라이아와의 운명적 싸움. 3,000여명의 등장인물, 광대한 맵, 감동을 더하는 사운드로 화제가 되었던 히트작.

이 때의 RPG로서는 대단히 광대한 필드였다

천외마경 Ⅱ 만지마루

92년 3월26일 발매 / 7,800엔 / 롤플레잉 / SCD

거대한 식물 '암흑난' 지팡구 제패를 꿈꾸는 요미, 불의 용자 만지마루가 이 거대한 악에 대항한다. 박력 넘치는 애니메이션을 보여준 시리즈 최고의 역작.

전투 시스템을 시작으로 쾌적함을 추구한 RPG

애니메이션을 많이 사용한 연출도 호평받았다

천외마경 풍운 가부키전

93년 7월10일 발매 / 7,800엔 / 롤플레잉 / SCD

「Ⅱ」의 인기 캐릭터 가부키 단주로가 주인공인 시리즈의 외전. 이번의 적은 또다시 지팡구에 마의 손을 뻗은 대문교이다. 화려한 비주얼 신, 하이피치로 전개되는 이벤트는 압도적이다.

자유로운 모험과 직업별 핵심연구

드래곤퀘스트VI 환상의 대지

슈퍼컴보이					
현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	에닉스	용량	32M	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	11,800엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

이번호에서는 93년 7월 제작 발표 이후 매달 조금씩 공개됐던 자료들을 정리해서 한편의 「드래곤퀘스트VI」 다큐멘터리를 제작하기로 했다.

자유로운 모험과 다양한 발견

아직까지의 정보로는 초반 스토리는 소개한 대로이지만 6에서는 '발견'이라는 테마로 자유도 높은 시나리오가 전개된다. 그리고 주인공들은 다른 2개의 세계를 넘나들면서 모험을 하게 되는 듯하다. 구체적인 정보는 없지만 그 스토리는 자못 기대가 된다.

모험 출발 전까지의 진행

라이프코드 마을

주인공은 산속에 있는 라이프코드라는 마을에서 여동생 타니아와 살고 있다. 그러던 어느날 촌장으로부터 세나 마을에 가서 마을 축제에 필요한 아이템을 사와달라는 부탁을 받는다.

촌장의 부탁을 받고 떠나려는 주인공을 걱정하며 타니아가 한마디 한다. "조금 걱정은 되지만... 오빠는 문제없을 거예요. 빨리 다녀 오세요."

주인공이 사오는 것은 산의 정령에게 바칠 것들인가 보다...

세계 지배를 꿈꾸는 마왕 무도의 소문이 퍼지기 시작한다

세나의 마을

라이프코드 마을로부터 조금 떨어진 곳에 있는 세나 마을. 정령의 관을 사기 위한 자금을 마을에서 열리는 바자회에서 민예품을 팔아 마련하기로 한다. 그리고 정령의 관을 사서 마을로 돌아가면...

그리 크지는 않지만 활기찬 느낌을 주는 세나 마을

여러가지 바자회가 열리고 있다. 시끌벅적한 느낌이다

라이프코드의 마을 축제

마을 사람들은 일년에 한번 열리는 마을 축제 준비에 여념이 없다. 축제는 무사히 치뤄지지만 그 와중에 어떤 이벤트가 일어나 주인공은 정령의 계시를 받게 된다.

마을 전체를 화려하게 치장하고 불꽃놀이와 춤판이 벌어진다

드래퀘VI 직업별 핵심 연구

6편에서 고를 수 있는 직업은 15종 이상. 그중에서 현재 알려져 있는 것은 용자, 전사, 무투가, 마법사, 승려, 현자, 상인, 무용수, 도적, 마수사, 백수 등 11종이다. 모두 개성적인 직업들이라 어떤 직업을 수행할 지 고민이 아닐 수 없다.

마수사

상 인

현 자

무투가

용 자

마법사

도 적

승 려

무용수

백 수

전 사

욕구충족을 위해 진화하는 시스템

전직으로 게임을 두배로 즐긴다

3편에서 사용됐던 전직 시스템이 6편에서 부활했다. 3편에 등장했던 용자, 전사, 무투가, 마법사, 승려, 상인, 백수, 현자 등 8가지 직업에 도적, 무용수, 마수사 등 10여종의 직업도 추가됐다.

또 5편에 사용됐던 동료 몬스터 시스템이 계승됐으며 그 몬스터들도 위에서 말한 직업들을 선택할 수 있다.

그외에도 6편에서는 전직한 후의 레벨은 물론 특수 능력도 계승되기 때문에 플레이어가 좋아하는 캐릭터와 몬스터를 키울 수 있다.

동료 몬스터 시스템도 건재!

호이밍의 눈보라 애니메이션. 동료 몬스터를 모으는 것도 즐거움 중 하나

새로운 직업인 마수사가 있다면 전투 후에 몬스터를 동료로 삼을 수 있다

전직은 다마의 신전에서. 6에서도 다마의 신전에서 전직할 수 있다

그외의 주목할 만한 점

우선 「외모도」라고 하는 새로운 상태 표시가 있다. 장비하고 있는 것에 따라 변하거나 레벨 업할 때 변한다. 이벤트를 거칠 때 중요하게 작용할 듯하다.

새로운 시스템

상태 화면 중앙에 「외모도(かっこよさ)」가 있다. 전투시에는 영향이 없다

새로운 아이템

스토리 초반에 촌장으로부터 받는 커다란 주머니. 그 이후로 꽤 쓸모있는 아이템 역할을 한다

캐릭터 키우는 방법

POINT 직업 레벨

어떤 캐릭터로 키울 것인가는 플레이어의 자유. 도표에서도 알 수 있듯이 어떤 직업을 수행하느냐에 따라 색다른 캐릭터가 창조된다.

장래에 어떤 캐릭터로 키우고 싶다는 비전을 가지고 있다면 올바른 성장을 할 수 있을 것이다.

또한 6편에서는 직업의 숙련도를 표시하는 레벨이 설정돼 있다.

직업명 아래에 있는 것이 직업 레벨

	내용	결과
예 1	주문을 사용할 수 없는 전사를 승려와 마법사로 전직시켜서 주문과 검술을 맘대로 구사할 수 있는 마법검사로 만든다. 전투도 회복도 모두 이 녀석에게 맡기자 전 사 ▶ 승 려 ▶ 마법사 ▶	주문과 검술이 특기 만능전사
예 2	무용수를 현자로 전직시켜서 모든 주문을 사용할 수 있는 마법 전문가로 만든다. 뭔가 한가지를 철저히 수행시켜서 숙련가로 만드는 것도 재미있다 무용수 ▶ 현자(마법사+승려) ▶	모든 주문을 사용할 수 있다 마법전문가
예 3	상인의 돈을 받는 특기와 전사를 승려와 마법사로 전직시켜서 주문과 검술을 맘대로 구사할 수 있는 마법검사로 만든다. 전투도 회복도 모두 이 녀석에게 맡기자 전 사 ▶ 승 려 ▶ 마법사 ▶	주문과 검술이 특기 만능전사

캐릭터별 특성과 직업

POINT 특 성

캐릭터가 지닌 특성과 직업의 조합도 중요한 요소. 예를 들면 힘이 센 핫산은 무투가로 성장시키는 것이 좋다. 또 특정 캐릭터만이 할 수 있는 특기도 있다.

주인공 / 바바라 / 핫산 / 밀레유 / 차모 / 테리

직업의 특기

어떤 직업을 수행하는 것이 좋을까. 고민하기 전에 우선 각 직업이 가진 특기를 알 필요가 있다. 드래퀘 시리즈를 통틀어 가면서 해결해 보자.

전 사

검을 이용한 특수 공격을 배울 수 있다

민첩성도 떨어지고 주문도 외울 수 없지만 힘과 HP가 높은 직업. 메탈 베기 등 검을 이용한 특수 공격을 배우자.

특기	
마하드 베기	메탈 베기
매 베기	화염 베기

메탈 베기
테리의 검이 빛남과 동시에 메탈 베기. 메탈계라면 더욱 효과가 크다

승 려

회복 주문을 배울 수 있다

주로 회복계와 치료계의 주문을 배울 수 있다. 일행의 의사같은 존재로서 반드시 필요하다.

특기
- 회복계(베호이미 등)
- 치료계(키아리 등)
- 공격계(자라키 등)
- 공격보조계(라리호 등)
- 수비계(후바하 등)
- 그외 주문(메간테 등)

베호이미
체력이 떨어지면 승려가 나설 차례. 회복 주문으로 상처를 치료해 준다

백 수

여러가지 놀이를 배울 수 있다

레벨이 올라가면 올라간 만큼 사용할 수 없게 되는 녀석. 여러가지 놀이를 전투 중에 맘대로 한다.

특기
- 방실방실 웃기
- 다리잡고 구르기
- 이상한 춤
- 큰소리 지르기
- 기도하기
- 자장가 부르기
- 익살떨기
- 모래 던지기
- 마수 놀리기
- 마수의 보석상자 뺏기

넘어지기
도대체 쓸모없는 특기뿐이지만 키워보면 좋은 일이 생긴다는데...

마법사

공격계 주문을 배울 수 있다

레벨이 낮을 때부터 비교적 강력한 공격 주문을 배울 수 있다. 직접 공격은 약한 편이다.

특기
- 화계(메라 등)
- 염계(기라 등)
- 빙계(히아드 등)
- 풍계(바기 등)
- 폭발계(이오 등)

메라미
바바라가 생성한 불덩이로 적을 구워버린다

무용수

춤추면서 활약한다

레벨이 올라가면 적의 공격을 보다 쉽게 피한다. 베호마라 등의 도움이 되는 춤을 배울 수 있다.

특기	
죽음의 춤	베호마라 춤

베호마라 춤
밀레유가 화려한 베호마라 춤을 준다. 춤을 보면 힘이 솟아나는걸까?

무투가

회심의 일격을 가하자

맨손으로 싸우는 격투 전문가. 민첩성이 높고 레벨이 올라감에 따라 회심의 일격을 가하기 쉽다.

특기	
회심의 일격	땅가르기
바위 던지기	째려보기

회심의 일격
회심의 일격은 한번에 엄청난 데미지를 입힐 수 있다

상 인

군대를 고용해서 공격한다

상인이 일행에 있으면 전투에서 얻는 돈이 훨씬 많아진다.

특기
- 군대부르기

군대부르기
상인의 군대가 출동해서 적을 물리쳐 준다

도 적

숨겨진 보석을 찾아낸다

숨겨진 아이템을 찾거나 전투중에 적의 물건을 훔칠 수 있다.

특기	
닌자 발바닥	도둑 코
아이템 훔치기	

아이템은 적이 떨어뜨리는 것 뿐만 아니라 훔칠 수도 있다

마수사

몬스터를 동료로 삼는다

전투가 끝났을 때 몬스터를 동료로 삼을 수 있다.

특기	
회심의 일격	땅가르기
바위 던지기	째려보기

동료로 삼은 몬스터의 특기를 배울 수도 있다

상급 직업에 대하여

현 자

모든 주문을 배울 수 있다

수많은 경험을 쌓은 자에게만 허락되는 직업. 마법사와 승려의 주문을 동시에 배울 수 있다.

특기
마법사와 승려의 주문

이오나즌
차모로가 외우는 강력 주문

용 자

데인계 주문을 배울 수 있다

3편에서는 주인공이 용자이고 용자 이외의 직업으로는 전직할 수 없었던 특별한 직업. 6편에서는 누구나 용자로 전직할 수 있다.

특기
데인계 주문(라이데인 등)
그외의 주문(아스트론 등)

라이데인
번개를 불러서 적을 직격한다. 용자만이 할 수 있다

숨겨진 직업이란 무엇인가

6편에는 아직 밝혀지지 않은 직업이 존재한다. 그것은 모험을 진행하다 보면 발견할 수도 있고 동료를 만나 얻을 수도 있으리라.

모든 직업을 발견할 때까지 플레이어의 모험은 끝나지 않는다

점장이도 등장한다는데…

드래퀘 시리즈에 등장했는데 아직 거론되지 않은 직업은… 바로 점장이다.

점장이는 밀레유의 직업이다. 6편의 밀레유는 엄밀히 말해 꿈해몽가이다.

그렇다면… 점장이가 등장할 가능성도 배제할 수 없을 것이다.

밀레유 꿈해몽가로서 신비한 매력을 발산한다

게이머 지식가이드

게임기를 알아야 게임세계가 보인다!

패밀리, 슈퍼컴보이, 게임보이, 슈퍼 알라딘보이, PC 엔진. 현재 백화점이나 게임 전문매장 등에서 흔히 볼 수 있는 게임기는 그 종류가 다양하다. 하지만 그렇게 다양 복잡해지는 게임기의 기술적 사항에 대해 정작 설명하라면 우리는 주춤하게 된다.

갈수록 고성능화되는 추세에 맞춰 그래도 '요만큼'이라도 알아야할 게임 용어들을 설명해 보았다. 더이상 조카앞에서, 집요하게 질문을 던지는 동생앞에서 수치를 당하지 말자. 게임, 알아야 면장을 해먹는다.

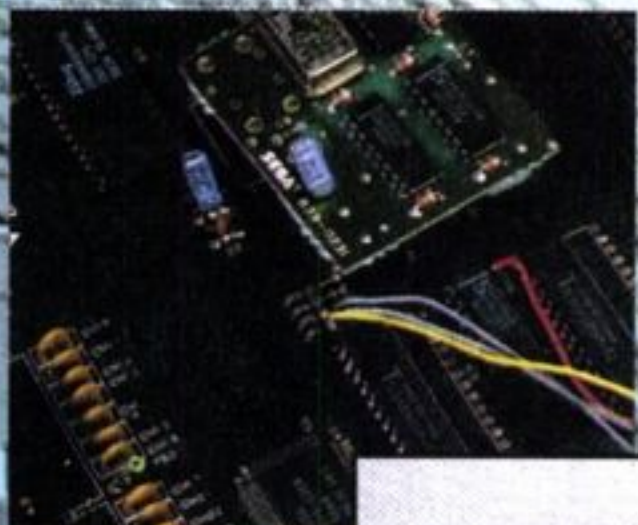
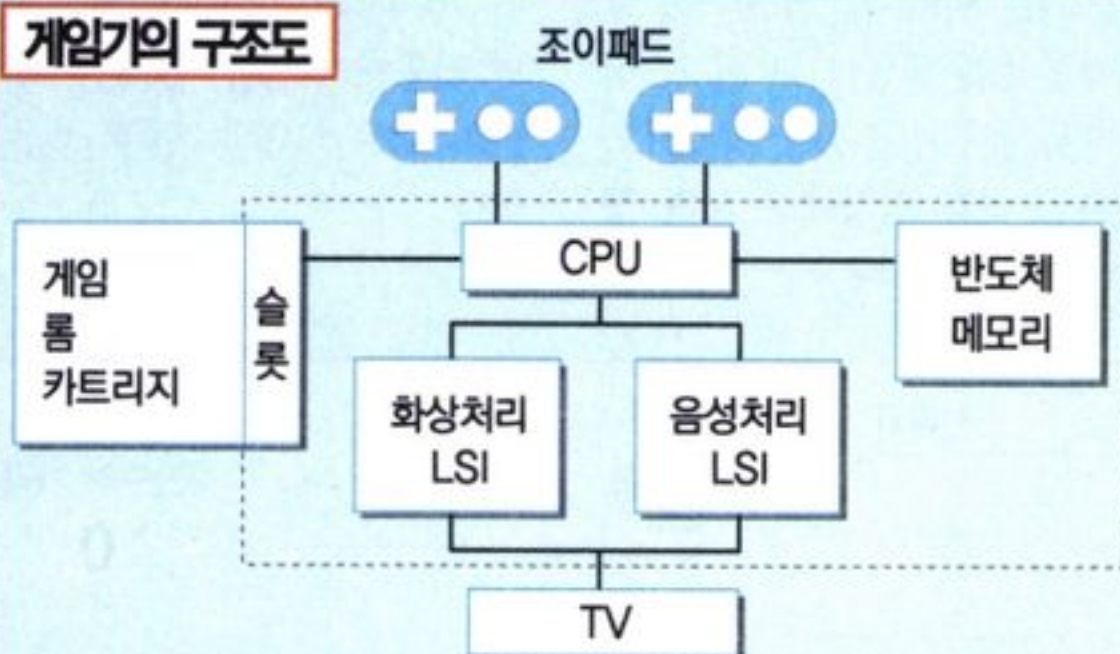
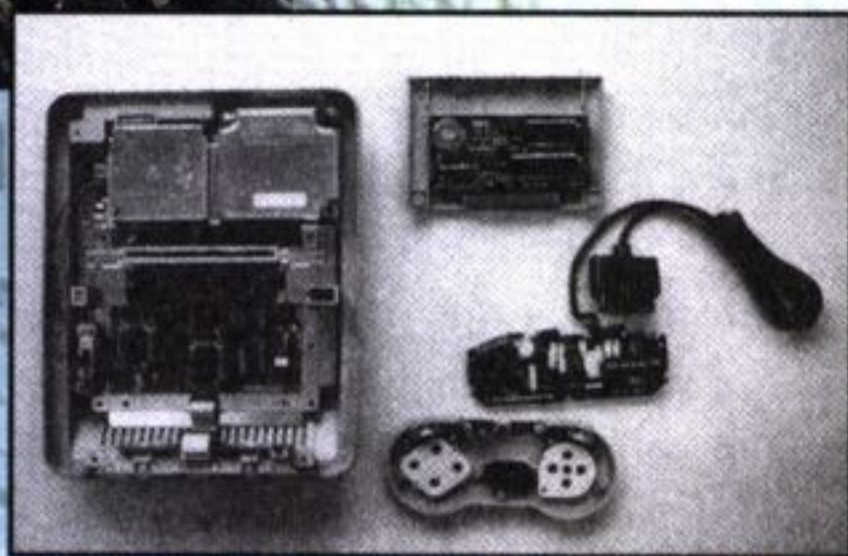
게임기 구조를 알자

퀴즈1 게임기에 탑재되어 있지 않은 것은?

Ⓐ 화상처리 LSI
Ⓑ CPU
Ⓒ 보조기억장치

답:C

현재 게임기는 8비트 내지는 16비트의 마이크로 프로세서를 중심으로 화면에 컬러화상을 비추는 화상처리용 LSI, 데이터와 프로그램을 수록하는 기억용 LSI(이른바 반도체 메모리)등을 조합시켜 만들어지고 있다. 퍼스컴 등에서 보아왔던 플로피디스크와 하드디스크 등의 보조기억장치는 없다.

게임기의 구조도

슈퍼컴보이의 내부

슈퍼 알라딘보이의 내부

게임기를 구성하는 LSI 중 마이크로 프로세서와 기억용 LSI는 일반적으로 널리 쓰이는것이 많이 사용되고 다른 것들은 그 게임기 전용으로 설계한 것이 사용되고 있다.

반도체

반도체는 일반적으로 대량으로 사용되는 쪽이 가격이 싸게 먹힌다. 그렇다면 모든 LSI를 여러분야에 사용할 수 있도록 하는 쪽이 비용적으로는 유리할 것이다. 그런데 왜 일부러 전용 LSI를 설계하는 것일까.

반도체를 전용 설계하는 이유

답) 화상과 BGM, 효과음의 질적 선별은 게임의 평가, 더 나아가서는 게임기의 평가에 큰 영향을 주기 때문이다. 아름다운 화상과 BGM은 다른 게임기에 대한 강렬한 차별화 요인이 된다. 그런 중요한 부분에 다용도로 쓰이는 LSI를 사용하면 타사와의 경쟁에 이길 수 없기 때문이다.

〈LSI:대규모 집적회로(Large Scale Integrtion)실리콘 조각위에 각종 전자 부품과 배선을 형성한 집적회로로 직접도가 100~1000인 것〉

마이크로 프로세서는 성능 보다 가격

퀴즈2 마이크로 프로세서란?

Ⓐ 데이터 처리를 위한 산술 논리 연산과 제어의 능력을 갖는 집적회로
Ⓑ 보조기억장치
Ⓒ 중앙 처리 장치

답:A

마이크로 프로세서는 『패밀리』와 『PC 엔진』이 6502, 『슈퍼컴보이』가 65816, 『슈퍼 알라딘보이』가 68000을 사용하고 있다. 각각 퍼스컴에서도 이용된 정평이 있는 것이다.

게임기에 이용되고 있는 마이크로 프로세서에, 현재 퍼스컴용 마이크로 프로세서로 대부분을 차지하고 있는 인텔사의 것이 하나도 없는 것은 의외이지만 상당히 흥미로운 일이 아닐 수 없다. 그 이유는 두가지로 분석할 수 있다.

첫번째는 그 마이크로프로세서용으로 개발되어 존재하고 있는 게임소프트의 풍부함이다.

6502를 사용한 애플사의 퍼스컴『Apple2』에는 당시 참신한 게임소프트가 많았다. 또 68000은 업무용인 아케이드 머신에서 사용되었다. 당연 아케이드 머신용에는 우수한 게임이 많이 있다. 그래서 인텔의 마이크로 프로세서를 탑재한 퍼스컴은 비즈니스용도로 이용되었기 때문에 그다지 게임 소프트는 없었다.

마이크로 프로세서	게임기	퍼스컴
6502	패밀리 PC 엔진	Apple 2 Comodore 64
68000	슈퍼 알라딘보이	Macintosh X68000
65816	슈퍼컴보이	Apple 2 GS

마이크로 프로세서와 하드의 대응

두번째는 가격이다

뭐니뭐니 해도 게임기에 있어서 마이크로 프로세서의 가격이 싼 것은 대단히 큰 이점이 된다. 앞서 서술한 게임 소프트가 많다는 것보다 오히려 이쪽이 보다 중요한 이유라 할 수 있다.

예를 들면 6502는 『패밀리』 발매당시부터 이미 마이너적인 마이크로 프로세서였다. 당시의 주류는 자이록사의 Z80이라는 것으로 NEC 8001, MSX라는 퍼스컴은 대부분 이 마이크로 프로세서를 이용하고 있었다. 한편 6502를 사용한 퍼스컴은 이웃 일본에는 하나도 없었다.

양산되고 있는 만큼 Z80은 싸다고 생각들지도 모른다. 그러나 6502는 그 보다도 훨씬 저가였다. 당시 이미 6502를 개발한 메이커는 모습을 감추고 세컨드 소스 라이센스(같은 마이크로프로세서를 만드는 권리)를 가지고 있는 메이커가 있을 정도였다. 이 메이커의 하나가 '리코'로 닌텐도는 3백만개라는 대량의 발주를 하여 상당히 싼 가격으로 6502를 입수하게 되었다고 전해진다.

현재의 주류는 16비트

게임기가 등장하고부터 계속 언급되고 있는 8비트라든지 16비트라는 언어. 이것에 대해 간단히 설명하자.

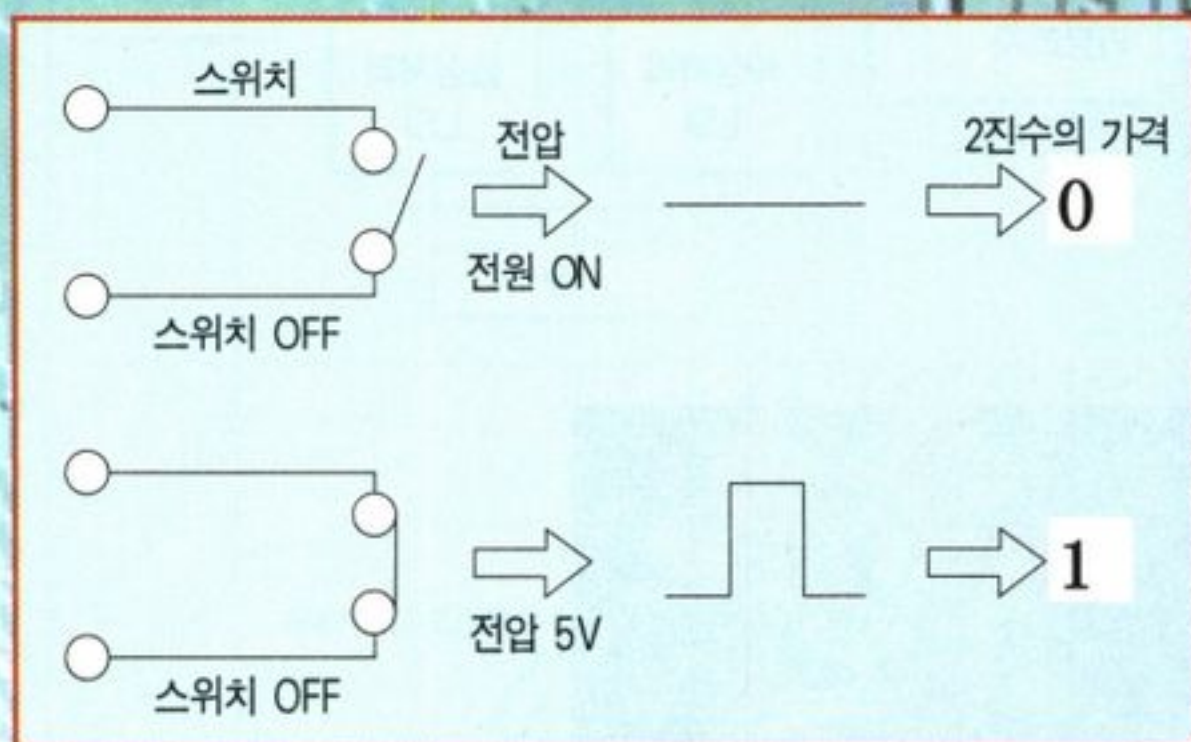
비트라는 것은 컴퓨터 최소 데이터 단위로 2진수 1자리수를 표시한다. 덧붙여 말하면 현재의 컴퓨터는 거의 2진수를 기초로 한 것이다.

2진수에서는 수자는 0과 1밖에 없다. 0, 1 이 오고 다음은 1.0(10은 아니다. 십진수로 말하자면 2를 말한다)이 된다. 일상생활에서 십진수를 사용하고 있는 우리들 입장에서 보면 정말 기묘한 것이다.

그러나 데이터를 전기신호로 변환해서 처리를 하지 않으면 안되는 컴퓨터에 있어서는 예를 들면 OFF이라면 0, ON이라면 1로 하는 등 전기의 ON, OFF의 두 종류로 나타나게 하는 2진수는 취급하기 쉬운 것이다.

8비트의 마이크로 프로세서는 한번에 2진수 8자리수의 데이터를 취급한다.

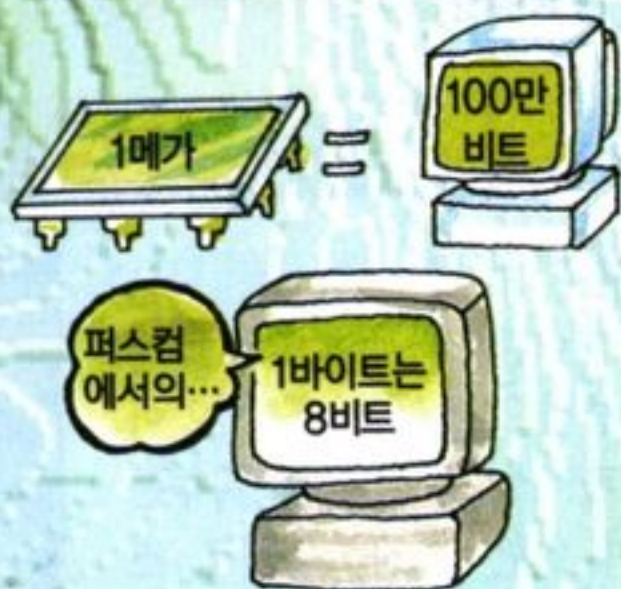
16비트는 16자리수이다. 당연 한번에 취급할 수 있는 데이터의 행수가 많을 수록 성능은 좋다.

스위치
전압
2진수의 가격
0
전원 ON
스위치 OFF
1
전압 5V
스위치 OFF

2진수와 전기의 ON, OFF의 관계

게임기는 최초 4비트에서 스타트하여 8비트를 지나, 현재는 16비트가 주류를 이루고 있다. 한편 퍼스컴의 주류는 32비트 마이크로 프로세서를 사용한 것으로 게임기는 퍼스컴에 비해 한 세대 늦다고 할 수 있다.

비트라는 언어는 게임 소프트를 수록한 카트리지의 용량을 나타내는데도 사용된다. 8메가 비트라든가 16메가 비트라는 언어는 게임 소프트의 선전 등에서 자주 본다.

메가라는 것은 100만을 나타낸다. 따라서 8메가 비트는

800만 비트, 16메가 비트는 1600만 비트로 된다. 그 카트리지에는 그 만큼의 용량을 가진 게임 소프트가 들어 있다는 말이 된다.

퍼스컴과 게임기의 용량

흔히 잘못 생각하고 있는 것이 퍼스컴의 주기억용량 등과 비교할 경우이다.

퍼스컴에서도 2메가, 4메가라는 표시를 흔히 본다. 게임기용의 소프트 용량이 8메가라고 하면 퍼스컴의 용량은 이외로 적다는 느낌이 들지만 이것은 큰 잘못된 판단이다. 퍼스컴에서 주기억 등의 용량을 나타내는 경우, 일반적으로 바이트라는 단위가 사용된다. 바이트는 2진수에서 8자리수분을 표시하는 단위이다. 즉, 1바이트는 8비트인 것이다. 귀찮게도 퍼스컴도 게임기도 각각 바이트, 비트를 생략해 버리는 일이 많기 때문에 착각하기 쉬운 것이다.

게임 소프트

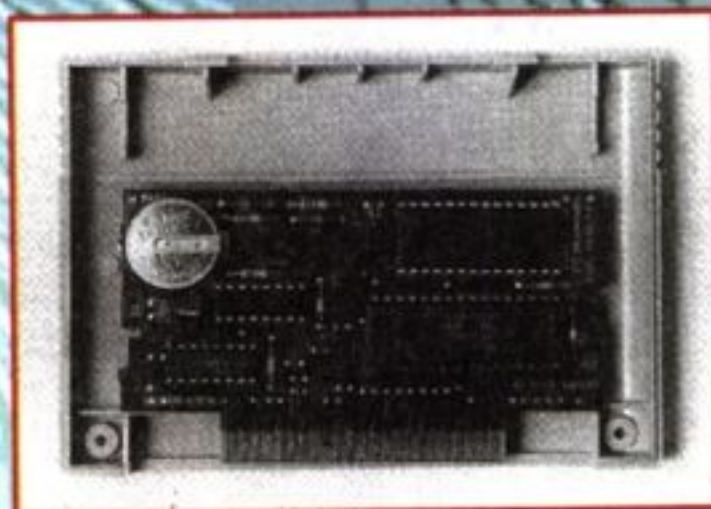
게임 소프트는 통상 반도체 롬을 수록한 카트리지로서 들어 있다. 롬의 용량은 현재 8메가부터 16메가비트. 용량적으로는 퍼스컴용 프로피 디스크 1장에서 2장분 정도이다. 카트리지내의 반도체 메모리에 기록된 프로그램과 데이터를 읽어들일 수 있기 때문에 보조기억장치는 필요없는 것이다.

이 롬 카트리지에 조작설명서를 붙이고 케이스에 수록한 것이 게임매장에서 판매하는 것이다.

반도체 롬은 반도체 공장에서 프로그램과 데이터를 주입시킨 형태로 만들어진다. 플로피 디스크와 같이 프랭크를 미리 만들어 놓는 것이지 그것에 프로그램과 데이터를 주입시킨다는 방법를 취하지 않는다. 따라서 일단 만들어 놓으면 프로그램과 데이터를 고쳐 써넣을 수도 없을 뿐더러 다른 용도로 재활용할 수도 없다.

「슈퍼컴보이」와 같은 롬 카트리지의 경우 최단기간이라고 해도 2개월정도. 최소 수량은1만개 정도이다. 판매량을 보면서 추자제작할 수밖에 없는 실정이다.

가격도 용량에 비해 높은 편이다. 8메가 카트리지는 3만원정도 한다. 같은 용량의 프로피디스크의 1배 가까운 가격이다.

이런 반도체 롬의 이런 문제를 해소하기 위해 최근에는 CD롬를 이용하는 것도 나오고 있다. CD롬은 음악용 CD에 컴퓨터 프로그램과 데이터를 수록한 것으로 600메가 바이트 정도의 대용량과 1만원정도라는 싼 가격으로 장래의 주역으로 기대된다.

명작에세이

끊임없는 [스화]시리즈와 캡콤의 선택

캡콤의 영광

1990년대 초반, 전국의 게임센터(오락실)에 같은 회사에서 제작한 같은 종류의 게임들이 즐비하게 늘어서 있던 시절이 있었다. 불과 3~4년 전의 이야기로 캡콤사의 『스트리트화이터2』라는 게임이 바로 그 주인공이었다. 한가지 게임이 이 정도로 독점적인 인기를 구가하기는 게임 역사상 유래가 없었고 앞으로도 일어나기 힘들 정도로 특기할 만한 현상이었다.

더구나 스화2는 '대전 격투 게임'이라는 새로운 장르를 만들어 내다시피 하여 아직까지 격투 게임에 영향을 미치고 있다고 해도 과언이 아닐 정도이다. 사실 그전까지지도 특별한 장르가 인기를 끌었던 시절이 없었던 것은 아니지만 지금처럼 게임센터의 80%이상의 게임이 대전 격투 게임으로 채워진 것은 실로 현대를 '대전 격투 게임의 시대'라고 해석한 스퀘어사의 생각에 동의하지 않을 수 없는 현실이다.

사실 캡콤은 스화2 이전부터 히트 게임을 만들어 내는 회사로 이름이 높아서 '캡콤' 게임은 반드시 히트한다라는 이미지를 심어주었다. 예를 들어 『삼국지(천지를 먹다)』 시리즈나 『화이널 화이트』시리즈, 패밀리의 『록맨』시리즈 등 최소한 액션 게임에 있어서는 왕좌를 유지해 오고 있었다.

게임의 역사를 다시 쓴 게임

현재, 게임의 역사를 나눔에 있어(특히 게임센터 게임을 중심으로 하면) '스화2 이전'과 '스화2 이후'로 나누는 것이 일반적이다. 실제로 스화2 이후의 게임업계는 그 질적인 면이나 양적인 면에서 엄청난 성장을 기록하였으며 유저를 수적으로 늘이는데도 상당한 공헌을 했다고 평가받고 있다.

그러나 슈팅 게임이나 액션 게임, 퍼즐 게임 등이 균형있게 발전해 오던 스화2 이전의 상황과는 달리 한가지 장르에 편향된 발전과 투자는 게임 발전의 폭을 스스로 줄이는 결과를 가져왔으며 모든 게임이 비슷비슷해지는 경향이 두드러지게 나타났다.

특히 캡콤의 경우 한동안 『스화2 대쉬』, 『스화2 터보』, 『슈퍼 스화2』 등 스화2의 변종 게임들만 양산해 냈으며 캡콤 자체의 수많은 발전 가능성과 아이디어들이 발휘될 기회를 스스로 무시한 채 같은 게임 개발에만 인력을 낭비해 왔던 것이다.

물론 스화2 시리즈 외에도 『다크 스토커즈』, 『X맨』 등의 새로운 대전 게임들도 발표하였으나 스화2의 그래픽만 바뀐 아류 게임이라는 것을 누구나 쉽게 알아볼 수 있을 것이다. 그외 『에이리언 VS 프레데터』, 『아머드 워리어즈』 등의 스크롤식 액션 게임도 발표하였지만 그전의 게임들과 크게 다른 점이 없이 캐릭터의 크기만 확대한 게임이었다.

또한 이런 경향은 캡콤 자체만의 문제는 아니었다. SNK나 아트라스 등의 다른 게임제작회사에서도 앞다투어 대전 격투 게임개발에만 온 힘을 집중하였으며 게임업계 전체가 모두 한가지 게임을 향해 달려가는, 게임 역사를 통틀어 기이한 현상이 벌어지게 된 것이다.

실로 스화2 이후 게임센터의 히트작은 대전 격투 게임 일색이었으며 대전 게임이 아닌 게임들은 충분한 작품성과 히트할 수 있는 잠재력을 가졌음에도 불구하고 유저들에게 외면받게 된 것이다.

스화2 이후의 캡콤

그러나 캡콤은 최근에 접어들면서 심각한 문제를 표출하기 시작했다. 그것은 대전 격투 게임이라는 신장르를 개척할 정도의 창조성과 시험성을 잃어버리기 시작한 것이다. SNK가 일반적인 격투 게임에서 칼을 들고 대전하는 『사무라이 스피리츠』라는 게임으로 스화2의 한계를 벗어나기 시작했으며, 세가사의 『버철 화이터』시리즈는 그 당시로는 상상도 할 수 없었던 폴리곤을 이용한 3차원 대전 게임의 문을 열었다.

그러나 캡콤은 변할줄 몰랐다. 91년에 등장한 스화2나 가장 최근 등장한 『뱀파이어 헌터』까지 진보된 개념은 단 한가지도 없었다. 단지 그래픽과 필살기 패턴이 변화했을 뿐 기본적인 틀에서 조금의 발전도 찾아볼 수가 없었던 것이다.

변화하지 않는 기업은 살아남을 수 없다고 한다. 부자가 망해도 3년은 간다는 말이 있듯이 캡콤은 스화2의 후광으로 지금까지 왕자로 군림하고 있지만 앞으로도 그것이 가능할지는 정말 알 수 없는 일이다.

그런 조짐은 작년부터 나타나기 시작했는데 캡콤의 아류 게임이나 만드는 회사로 인식되었던 SNK는 『사무라이 스피리츠』, 『아랑전설』시리즈, 『킹 오브 화이터즈』 등의 일련의 대전 게임들의 히트로 오히려 캡콤의 『슈퍼 스트리트 화이터2』나 『다크 스토커즈』 등을 압도하기 시작했으며 아직 게임기가 비싼 탓에 많이 보급되지는 않았지만 세가사의 『버철 화이터2』의 경우에는 한번 익숙해지면 더이상 2차원의 대전 게임에는 흥미를 느낄 수 없을 정도의 인기를 구가하고 있다.

추격당하는 캡콤

이런 와중에서 캡콤의 신작 라인 업 발표는 암울하기만 하다. 가장 최근에 발표된 『스화ZERO』의 경우 스화2 시리즈에 비해 그래픽만 바뀌었지 나아진 개념은 보이지도 않으며, 아머드 워리어즈를 바탕으로 했다는 대전 게임은 한심해 보이기 그지없다.

그중에서도 가장 황당한 게임은 『스트리트 화이터 더 무비』로 실사를 이용한 스화2의 재구성이라니 이건 미드웨이사의 『모탈컴배트』를 만든다는 이야긴가?

발전이 없는 게임에 유저들이 더이상 관심을 보여주리라 생각하고 있다면 캡콤은 지금 실수하고 있는 것이다. 유저들은 변화하고 있다. 더이상 '캡콤'이라는 이름에서는 아무런 매력도, 재미도 느낄 수 없게 되어 버린 것이다.

모든 게임의 일러스트는 비슷한 분위기이며, 모든 게임의 그래픽은 같은 느낌을 주고 있다. 그뿐 아니라 비슷한 방식의 게임 규칙, 같은 패턴의 필살기 입력, 다른 게임이 3차원을 향해 달려가고 있음에도 2차원에서 벗어나지 못하는 고지식함......

항상 새로운 시스템으로 유저를 선도해가던 캡콤이 이제는 가장 고루한 게임만을 만들어 내고 있는 것이다. 캡콤은 지난 3년동안 최고의 아성과 인기를 구가해왔다. 그러나 앞으로 3년후에도 캡콤이 살아남을 수 있을지는 아무도 장담할 수 없는 일인 것이다.

캡콤의 선택

그러나 캡콤에게 상황이 불리하지만은 않다. 이유는 역시 스화2의 기록적인 성공은 아직까지도 게임 유저나 일반 사람들에게도 깊이 인식되어 있다. 다크 스토커즈 등의 게임이 어느 정도 인기를 모을 수 있는 것은 이런 캡콤의 저력에서 기인한다고 해도 과언이 아니다.

현재 『버철 화이터』시리즈로 캡콤의 강력한 라이벌로 등장한 세가사는 그와는 반대 사정으로 하드웨어가 상식이상으로 고가인 이유로 보급 정도가 다른 게임들에 비해 미미한 상태며 왠만한 유저는 손대기 힘들 정도로 플레이 비용이 많이 들어간다. 따라서 하는 사람만 하는 게임이라는 인식이 널리 퍼져 있는 게임이다. 반면에 캡콤의 게임센터 시스템인 CPS2의 경우에는 이미 왠만한 게임센터에는 어느 정도 보급되어 있는 상태이며 그 성능도 80년대에 발표된 네오지오를 훨씬 상회하고 있다고 한다. 따라서 어느 정도 수준있는 게임을 발표한다면 당장이라도 시장을 뒤엎을 수 있는 저력을 보유하고 있는 것도 역시 캡콤이라고 할 수 있다.

과연 캡콤은 90년대초의 영광을 다시 한번 되찾을 수 있을 것인가? 대전 게임을 즐기는 유저라면 캡콤의 선택을 관심을 가지고 지켜보도록 하자.

긴급속보

새로운 체크 메이트 배틀이 작열한다!!

로도스도 전기

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	각천서점	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

OVA 총 13편의 장대한 전설이 SFC용 게임으로 다가온다. 6명의 개성적인 캐릭터들이 활약하는 환타지 소설 로도스도 전기의 인기부분을 완전 이식한 이 로도스도 전기는 MSX, PC엔진에 이어서 가정용으로는 3번째로 등장한 것이다. 시리즈 사상 유래없던 쿼터뷰 화면을 채용한 최신작을 소개한다!!

SFC에 전격 이식

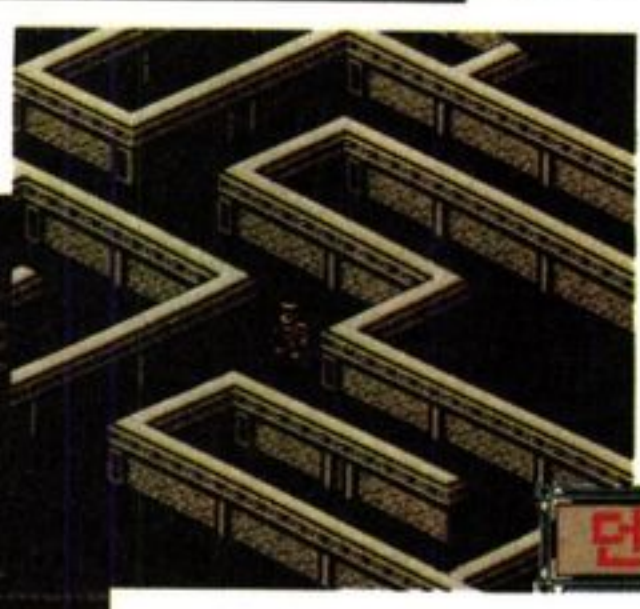
테이블 토크 RPG의 리플레이로 화제를 모았던 「로도스도 전기」. 그후 소설과 OVA화, 퍼스컴과 PC엔진으로 게임화되는 등 다양한 미디어로 인기를 끌었다. 그리고 이번에 드디어 SFC용으로 게임화되는 것이 결정되었다. 판과 디드리트들을 또 다시 만날 수 있게 되었다.

신전?

엄숙한 분위기를 풍기고 있는 건물의 내부. 여기는 신전? 아니면 왕궁의 내부인가!?

탑

정말로 이상한 탑이 서 있다. 이런 장소에는 무언가 이벤트가 기다리고 있을지도...

던전

3D시점의 퍼스컴판에서 변화! 쿼터뷰의 던전

로도스섬의 평화는 우리들이 지킨다!

판

다소 막무가내이지만 정의감이 강한 청년기사. 바리스의 기사였던 아버지의 유품인 갑옷을 입고 검을 손에 든 채 '마모'에게 도전한다

에트

판의 소꼽친구로 자애신 화리스를 섬기는 젊은 승려. 무모한 판의 충고자역으로 판과 함께 여행할 것을 결심한다

디드리트

긍지높은 하이엘프의 정령사. 인간과 비교해보면 꽤 장수하는 엘프이지만 그녀는 아직 젊은 부류에 든다. 무기로는 레이피아를 즐겨 사용한다

기므

드워프족의 전사. 마파의 대신관 니스의 실종된 딸 레이리아를 찾기 위해서 여행을 나선다. 체력이 높고 전투가 시작되면 선두에서 싸운다

슬레인

아란에 있는 현자의 학교에서 고대어 마법을 배운 마술사. 전투에서는 공격 마법으로 적을 공격한다. 지식도 풍부하여 파티의 지혜주머니적 존재이다

우드처크

무언가 이익이 될지도 모른다는 생각에 판들의 파티에 참가한 도적. 금속 갑옷을 장비하지 못하기 때문에 전투에서는 그다지 쓸모가 없다

스토리, 시스템 등 볼거리 풍부

게임의 스토리는 소설의 제1권 「회색의 마녀」가 중심이 될 예정이다.

로도스섬의 평화를 뒤흔드는 회색의 마녀 카라의 야망을 깨뜨리기 위해 판과 디드리트들이 일어선다. 또한 소설판에는 없었던 에피소드가 등장할 것이라는 정보를 입수했다. 혹시 그것이 SFC용으로 쓰여진 오리지널 스토리라고 생각한다면 지금부터 큰 기대를 할 만하다.

이 게임은 시스템적인 면에서도 눈을 뗄 수가 없다. 우선 화면은 친숙하면서도 보기 쉬운 탑 뷰& 쿼터뷰를 채용. 또한 「체크 메이트 배틀」이라고 이름이 붙여진 전투 시스템 등 새로운 시도가 도입될 예정이다.

퍼스컴판에서는 3D시점이었는데 이번 SFC판에서는 쿼터뷰로 되었다는 것이 특색이다.

챔프에서는 속보가 들어오는 대로 소개할 예정이니 속보를 기다리도록 하자.

마을

마을 내부의 화면도 SFC 유저가 보기쉬운 화면을 채용하고 있다

필드

로도스섬에는 5개의 나라가 존재한다. 혹시 화면하단의 문은 국경이 아닐까?

여관?

왼쪽 방에는 카운터와 테이블. 오른쪽에는 침대. 여기는 여관인가?

새로운 시스템 체크 메이트 배틀

SFC용의 전투 시스템에는 택티컬 컴배트를 파워 업시킨 「체크 메이트 배틀」이 채용되었다.

아직 내용이 밝혀지지 않았지만 사용하기 편리한 시스템인 것은 틀림이 없다.

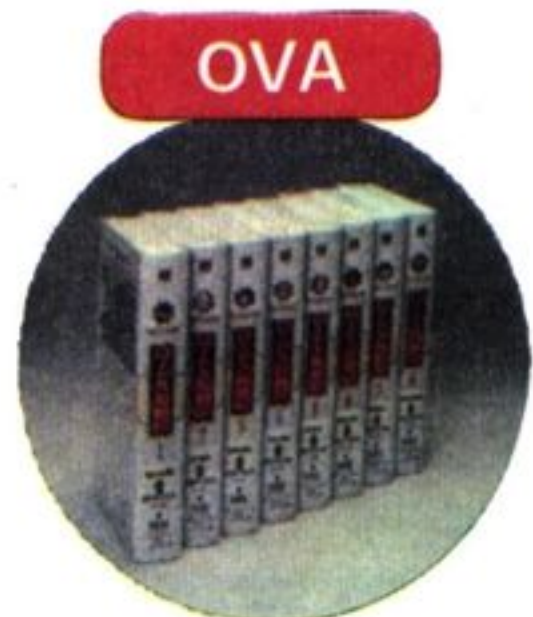
개발자가 밝힌 내용

체크 메이트 배틀이란 그 이름대로 적(몬스터)의 리더를 죽이는 시스템이다.

이 시스템에서는 나타난 적 부대를 최후의 한마리까지 쓰러뜨릴 필요가 없다. 더우기 효율성 있게 리더를 쓰러뜨리면 진기한 아이템을 손에 넣는 등의 큰 특전이 있다.

미디어를 초월한 「로도스도 전기」의 인기

소설

테이블 토크 RPG의 리플레이I~III를 기본으로 쓰여진 소설. 전 7권 외에 외전도 발매중이다

OVA

OVA는 편당 30분으로 13편이 발매되어 있다. 소설의 스토리를 기본으로 또 하나의 로도스도 전기가 여기에 있다

긴급속보

7개의 세계에 감춰진
비밀을 밝히고 현실세계로

미스틱아크

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	95/7/14	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	32M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A B © D E F

어드벤처와 퍼즐 등 갖가지 요소가 듬뿍 담겨 있는 「미스틱 아크」. 이번호에는 게임 시스템에 대한 긴급 속보와 판이하게 다른 제 1세계와 2세계의 시나리오를 통해 이상한 세계 「미스틱 아크」 일부를 체험하기로 하자.

요정을 찾아다니는 이상한 이야기

「미스틱 아크」은 환타지 세계를 무대로 한 롤플레잉 게임이다. 주인공은 작은섬의 신전에서 자신의 의지를 되찾지만 그곳은 주인공이 본래 있던 장소가 아니었다. 그 섬의 석상에 의하면 7개의 아크(요정)를 모으면 현실세계로 돌아갈 수 있다고 한다. 7개의 아크를 모두 모아야 비로서 주인공의 모험이 시작되는 것이다. 모험의 무대는 색다른 7개의 세계. 그 곳에는 주인공이 알아낸 섬을 거점으로 해서 갈 수 있으며 처음부터 모든 세계를 갈 수 있는 것이 아니라 수수께끼를 풀면서 차례로 돌파해야 한다.

주인공은 각 세계로 가서 동료를 만나 일행을 구성한다. 이것이 보통 롤플레잉 게임과는 조금 다른 점이다. 각 세계에서 몬스터와 싸우고 수수께끼를 풀어가는 것이 기존 롤플레잉과 다른 점이 없지만 일행을 진행시키는 편리한 새로운 시스템이 채용됐다. 독창적인 세계관, 독특한 게임 시스템, 그리고 특이한 분위기를 자아내는 「미스틱 아크」 세계에서 마음껏 자신의 뜻을 펼쳐보자!

생명의 빛을 밝혀라!

독특한 분위기를 맛볼 수 있다

아크를 손에 넣으면 새로운 길이 열린다

아크를 모두 모으면 수수께끼도 모두 밝혀질까...

문: 이상한 힘이 감춰져 있는 「아크」란?

답: 게임 제목에도 나와 있는 아크란 「요정」이라는 뜻. 이 아크를 7개 찾는 것이 목적이다. 아크는 단지 보물 이외에 휘규어라는 인형에 기생시켜서 동료를 늘리거나 아이템이나 무기에 기생시켜서 특수한 효과를 내는 등 그 용도는 실로 다양하다. 아크의 사용법중 하나로 게임 전개를 변화시켜 가는 것이다.

주인공에게 닥치는 엄청난 시련은...

게임 시작은 외계와 동떨어져 있는 신전. 누군가의 손에 의해 휘규어(인형)가 되고, 신전에 잡혀버린 주인공은 이상한 소리에 정신을 차린다. 7개의 세계에 있는 7개의 아크를 손에 넣으면 원래 세계로 되돌아 갈 수 있음을 안 주인공은 아크를 찾으러 여행을 떠난다.

감춰진 힘이란 도대체 무엇일까

지금까지 몇사람의 인간이 휘규어가 되어버린 걸까

길고 긴 모험이 시작된다

신전과 7개의 세계와의 관계

각 세계는 독립되어 있기 때문에 이벤트 등은 기본적으로 그 세계 안에서만 발생한다. 각 세계로의 이동은 마음대로 갈 수 없고 각 세계를 차례로 돌아다녀야만 한다. 아크는 1개의 세계에 하나씩 있고 그 세계를 클리어하면 아크를 손에 넣을 수 있다.

섬

신전에 있는 섬에는 작은 여신상이 있다. 아무래도 여신상이 모든 비밀을 알고 있는 듯하다.

「さいしょの アークを
手にいれたら もういちど
この場所を おとずれなさい

이 여신상이 이상한 소리의 원천. 여기서는 시키는대로 하자

각 세계는 이렇게 구성됐다!

등장하는 7곳의 세계는 아이들과 고양이만이 등장하는 세계와 산보다도 큰 거인이 돌아다니는 세계도 있고 필드가 전혀 존재하지 않는 세계도 있는 등 각양각색이다.

모래 세계

갈라진 땅 위에서 대치중인 2척의 배. 이유없이 대치중인 고양이들의 세계.

과일 세계

과일 속에서 사는 사람들의 세계. 과일을 노리는 몬스터의 출현과 물부족 현상이 일어나는 등 과일의 세계에 무슨 이상한 일이...

녹색 세계

천국과 같은 세계에 여러가지 재난이 덮친다. 어떤 마을에서는 색이 없어지고 어떤 마을에서는 시간이 빨리 지나간다.

아이들의 세계

소녀와 13인의 아이들만 살고 있는 마을이 무대. 과자로 만들어진 산과 소다수가 흐르는 폭포가 등장한다.

바람의 세계

초원과 사막이 무대인 세계. 바람의 혜택을 받으며 생활하는 사람들. 거인이나 고대인 등이 등장한다.

어둠의의 세계

집안에서만 게임이 전개되는 이상한 세계. 방의 여기저기에 여러가지 트랩이 장치되어 있다.

동화의 세계

벌거숭이 왕과 여러가지 동화의 주인공들이 함께 살고 있는 동화의 세계.

아크를 기생시키는 인형 「휘규어」의 역할

입수한 아크를 휘규어에 기생시키면 휘규어는 원래의 모습으로 바뀌고 모험을 함께하는 동료로 변신한다. 동료가 된 휘규어는 모두 6명. 어느 휘규어에 아크를 기생시킬 것인지는 플레이어의 마음대로 결정할 수 있다.

몬스터까지도 휘규어로 할 수 있다

아크는 휘규어에 기생할 뿐만 아니라 생명체로부터 뽑아내서 변신할 수도 있다. 때문에 언제나 바꿀 수 있고 몬스터까지도 휘규어로 바꿀 수 있다. 휘규어가 된 몬스터는 일반적으로 입수하기 어려운 특수한 아이템으로 이용할 수 있다.

여러가지 능력을 가진 6명의 휘규어

신전에는 주인공 이외에도 6명의 캐릭터를 휘규어로 바꿔서 데려올 수 있다. 이들 휘규어는 아크를 기생시키면 원래 모습으로 돌아갈 수 있으며 한번 변신할 때 2명까지 가능하기 때문에 어떻게 일행을 편성할지를 생각한 다음 기생시키자.

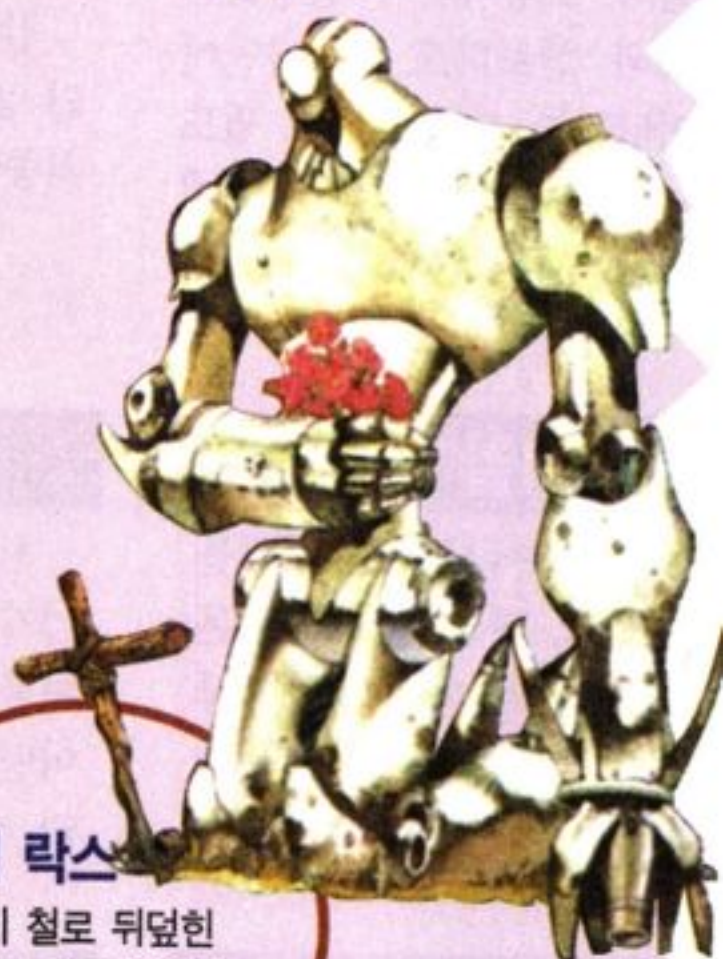
여자 마법전사
여성 캐릭터도 남성 못지 않게 강하다. 마법이 주특기이다.

남자 마법전사
처음에 주인공의 성별을 선택한다. 성별에 따라서 약간의 능력 차이가 있다. 남성 캐릭터가 여성보다도 공격력이나 방어력이 높다

닌자 도키오
검은 천을 몸에 두르고 다니는 무뚝뚝한 닌자. 그의 정체는 아무도 알지 못한다

승려 메이샤
16세의 소녀. 누구에게나 상냥한 승려이다

귀인 카미오
성격이 포악하고 외모는 인간보다는 짐승에 가깝다

격투가 리샤인
머리를 길게 땋은 16세 소녀. 일단 화가 나면 람보보다 무섭다

철인 락스
전신이 철로 뒤덮힌 로보트. 왠지 인간을 매우 좋아한다

마법사 미레네
30대 여성으로 상당한 미인이다. 얼굴처럼 성격도 까다롭다

일행은 주인공을 포함해서 최대 3명까지 편성할 수 있다. 직접 공격이 효과가 있을 때도 있고 마법이 효과 있을 때도 있으므로 알맞게 합쳐서 일행을 편성하는 것이 좋다.

세사람이 협력하여 싸운다

적의 은거지도 한눈에 알 수 있다

필드를 이동할 때 화면 왼쪽 위에 표시되는 원은 자신과 적과의 위치를 나타내는 것이다. 레벨을 올리고 싶을 때는 적에게 다가가는 것이 유리하고 전투를 피하고 싶을 때는 달아나면서 이동하는 것이 유리하다.

중심점에 자신이 있는 위치. 주위의 점이 적이 있는 위치이다

다가가도 좋고 달아나도 좋다. 목적에 따라 레이더를 사용하자

레벨이 올라가면 더 유리해질지도...

자세한 행동까지 일일이 설정한다

오토 배틀은 닥치는 대로 공격한다는 뜻이 아니라 공격 목표와 공격 방법의 두가지에 대해 상세하게 설정할 수 있다는 뜻이다. 예를 들면 여러 명의 적이 등장했을 때는 HP가 많은 적과 레벨이 높은 적부터 공격을 한다든지 약한 적에게는 정확한 기술을 가하는 것이다. 명령은 하나의 항목에 6개까지 선택할 수 있고 상황에 따라 우선적으로 커멘드가 실행된다.

효과음까지 변하는 전투 장면에 주목

전투 장면에서 두드러진 점은 캐릭터 애니메이션이다. 주인공뿐만 아니라 몬스터들이 움직이는 것은 당연하지만 상당히 큰 그래픽의 캐릭터들이 생동감있게 움직인다.

애니메이션에 주목하자!

몬스터의 움직임도 상당히 생생하다. 어째 맞으면 아플 것같다

주인공들의 전투 애니메이션은 1패턴이 아니고 장비한 무기에 따라 변화해 간다. 무기는 검과 도끼, 활 등 몇개의 종류가 있는데 도끼를 장비시키면 위에서 내리치고 칼 등은 일직선으로 잘라버리는 등 각 캐릭터마다 각양각색의 애니메이션을 볼 수 있다. 또 적을 공격할 때 효과음도 무기에 따라 약간 변화하고 전투의 긴장감을 더욱 높일 수 있다.

검을 사용해 공격하는 장면

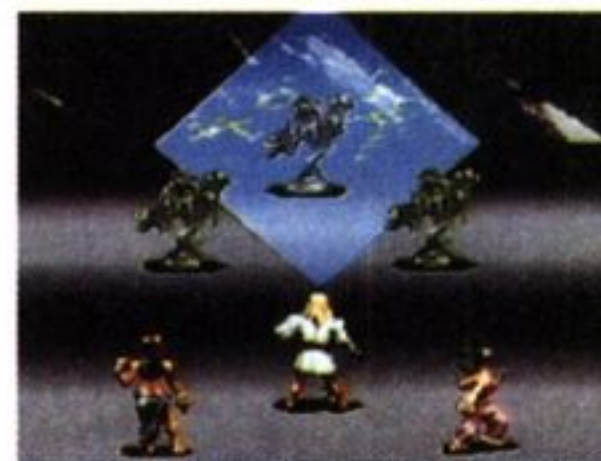
싹뚝

칼

싹뚝 옆으로 잘라버린다

오른손으로 칼을 휘두를 준비를 하고 나서

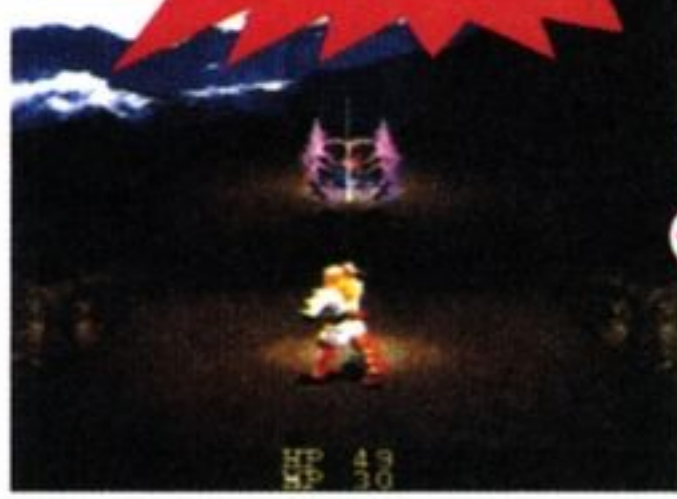
마법 공격 그래픽에 주목

십자가같은 문장이...

푸른 마름모꼴 안에 번개가 보인다

전투 장면에서 눈을 뗄 수 없는 것은 마법 그래픽 때문. 「볼트링」과 「홀리엠블럼」이라는 이름의 마법이지만 마법의 효과가 화면 전체에 화려한 그래픽으로 표현되고 있다. 이것만으로는 적이 사용한 마법이 어떤 풍으로 표현될 것인지 알 수 없지만 화려한 그래픽으로 완성될 것이다.

마법 작열

도끼

싹뚝 잘라버린다

손도끼를 머리 위로 치켜들어서

하나의 전투에 등장하는 몬스터는 최대 5마리.

안에는 다른 롤플레잉의 보스 캐릭터보다 덩치가 큰 몬스터도 등장하기 때문에 몬스터의 액션도 볼거리이다.

화면의 반 이상을 차지하는 몬스터는 아마 처음인 것같다.

아직 개발중이기 때문에 그래픽과 애니메이션에는 변경이 있을지도 모르지만...

어쨌든 엄청난 맘모스. 초반부터 이런 몬스터가 출현한다

입을 떡 벌리고 공격해 온다

거대한 식충 몬스터

국내에서 가장 빠른!!

섹션 음성 게임 정보 700-7400

여러분이 가장 알고 싶은 정보들이 여기에 들어 있다!!

안녕하세요!!
저희는 700-7400의
이쁜이들이에요.
저희와 함께 즐거운
데이트를 나누어요!

우리들을
만나고 싶으면
언제든지 700-7400을
눌러요.

700-7400이 자랑하는 정보!!

★ 〔크로노 트리거〕, 〔제 4차 슈퍼 로봇 대전〕총력 음성 공략!!
★ 〔크로노 트리거〕, 〔프론트 미션〕, 〔제 4차 슈퍼 로봇 대전〕 총력 울트라 테크닉!!
★ 〔버철 화이터〕.. 듀랄를 고르세요!! 듀랄!! 필살기 총력 공개!!
★ 새턴 롤플레잉 게임!! 〔리그로드 사가 〕총력 정보!!
★ 울트라 64 최신 정보!! 소니사와 세가사의 움직임을 알 수 있는 총력 차세대 뉴스!!

그리고... 이외 자랑 두 가지!!

하나 3일 마다 게임 정보가 바뀌더~~라!!

둘 총 25개 코너, 입체적 구성!! 으로 되있더~라!!

여러분에게... 게임음악 CD를 공짜로 드립니다!!

여러분이 직접 만드는 게임정보!! 여러분들만이 참여하는 게임정보 코너가 되기 위해 저희 700-7400에서는 새로 〔독자의 게임평가〕라는 코너를 신설했습니다.

여러분이 지금까지 해본 게임 중 가장 인상이 남는 게임 하나를 선정 감상문을 보내 주십시요! 그럼 저희가 다시 예쁘게 정리를 해서, 뛰어난 성우님과 함께 여러분의 글을 700-7400에 올려드리겠습니다. 그리고 물론 선물도 드리지요!!

당첨자에게 주는 선물: 게임음악 CD 혹은 IBM-PC 게임 디스켓과 더불어 〔어뮤즈 21〕 50% 할인권과 챔프카드 (30분 사용)

마감: 없음.. 언제든지

보내는 방법: 관제엽서나 편지 등으로 〔서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩504호 최마빡 앞으로 보내 주시기 바랍니다〕
단, 전화번호는 반드시 적으셔야 합니다.

발표: 일주일에 한번 당첨된 분들에게 직접 최마빡이 전화 드리겠습니다.

◈정보 이용료:80원/30초
◈불건전 정보센터:080-023-0113

제우문고

도 서 명	가 격	내 용
1.RPG 환상사전	7,000원	명작 롤플레잉 게임의 흥미를 더해주는 멋진 게임 시스템과 등장하는 몬스터의 재미있는 정보를 화보와 함께 제공한다.
2.올게임 카타로그' 93	5,000원	국내 최대의 보급율을 자랑하고 있는 슈퍼컴보이용 소프트웨어를 90년부터 93년까지 발매된 400 여종에 걸쳐 5개의 시각에서 정확하고 냉철하게 평가해 초보자도 쉽게 알아볼 수 있도록 구성된 소프트웨어 카타로그이다.
3.드래곤볼Z 외전	5,000원	반다이에서 개발한 패밀리용 게임을 롤플레잉 게임 사상 4시간대에 완벽히 클리어 할 수 있는 비법과 지도를 컬러판으로 담았다.
4 .웃는 닌텐도 달리는 세가	5,500원	게임하나로 돈방석에 오른 세계 속의 기업 닌텐도와 세가의 입지열전을 자세히 소개하고 있다.
5.내일은 없습니다	5,000원	일본의 전 총리 호소카와 모리히로의 정치적 야망과 젊었을 때 자신의 업무 수행, 일처리 등 젊은이들에게 귀감이 될만한 철학을 소개.
6.평화를 위하여	5,000원	전직 미 대통령이자 지금도 세계평화를 위하여 뛰어다니고 있는 지미 카터의 일생 철학과 업적을 알기 쉽게 설명.
7.네모네모 로직 1,2편	5,000원	세계인의 퍼즐로 자리잡은 네모네모 로직. 현재 국내 각 매체에서도 기사로 소개되고 있다.
8.아랑전설 (상,하)	2,500원	아케이드의 대표적인 인기 게임인 아랑전설의 배경 스토리를 만화로 엮은 코믹한 단행본.
9.나도 게임을 만들고 싶어!	5,500원	게임을 만들 수 있는 기본적인 과정부터 완성까지 설명해 주는 지침서.
10.동키콩 컨트리	5,500원	최근 가장 인기있는 슈퍼컴보이용 게임이다. 화려한 그래픽과 어려운 난이도로 정평이 나있는 게임을 완전히 클리어할 수 있는 비법을 담았다.
11.폭소 스화2	2,500원	지상 최대의 게임 '스화2'의 폭소 4컷 만화. 게임을 좋아하는 사람이라면 한번씩은 읽어보았을 대중적인 만화이다.

차세대 스페셜

INFO STATION

N 이 코너는 차세대기기의 새로운 정보를 알려 드리는 코너로, 정보의 뜻을 지닌 인포메이션(INFORMATION)과 총 집결소를 의미하는 스테이션(STATION)을 합성하여 「인포 스테이션」으로 명명한 정보의 총본산 입니다.

게임 엑스포 '95 소니 대규모 참가

최신 게임들과 제작자들이 한자리에 모였던 '제 1회 게임엑스포'95'. 마치 플레이 스테이션 전시회장 같다

새로운 차원의 게임을 알기 위해 부스를 가득 메운 버철보이 전시장

닌텐도의 미야모토 시게루씨의 강연회도 개최 되었다

지난 3월 24일부터 26일까지 일본 치바현 마쿠하리 메세에서 개최된 '제 1회 게임 엑스포 '95'는 플레이 스테이션을 선두로 버철보이, 3DO 등 차세대 게임들이 대거 등장하여 마치 차세대 게임기의 전시장을 방불케 했다. 또한 이 전시회는 최신 게임을 체험해 볼 수 있을 뿐만 아니라 다른 게임 전시회와는 달리 일본 국내외의 유명 제작자들의 강연회도 개최되어 많은 게임 관계자들의 발길이 끊이지 않았다.

소니 컴퓨터 엔터테인먼트는 전시장의 반이상을 점유한 거대 부스를 설치하여 각 서드파티들이 새로운 게임들을 공개하였는데 그중에서 가장 많은 관심을 모은 것은 지금까지 베일에 쌓여 있던 소니 뮤직 엔터테인먼트의 「크론즈 게이트」와 남코의 「에이스 컴배트」로 화려한 3D 그래픽과 오리지널성을 자랑했다.

닌텐도의 새로운 게임 머신 「버철보이」는 신차원을 개척한 게임 머신으로 뛰어난 입체 영상과 가상의 공간에서 벌어지는 게임을 체험해 보기 위해 장사진을 이뤘다.

한편 가장 먼저 발매된 차세대기인 3DO는 최근 발매된 「D의 식탁」을 플레이해 보려는 게이머들로 가득했다.

이 전시회는 내용면에서나 규모면에서 최대의 게임 전시회로 평가되고 있으며 이 전시회를 통해 게임기의 세대교체가 이루어졌음을 알 수 있었다.

캡콤, 차세대기 본격 진출

캡콤은 지난 3월, 게임 소프트 제작방향을 발표하면서 1995년은 차세대 게임기 소프트 개발에 주력할 것이라고 밝혔다. 4월 부터 1년 동안 26종의 차세대기 소프트를 발매할 계획이며 플레이 스테이션 12타이틀, 세가새턴 9타이틀, 3DO 5타이틀을 제작키로 기획을 세웠다고 발표했다.

입체 「스화 Ⅱ」라고 할 수 있는 「버철 스트리트 화이터Ⅱ」등 차세대기의 가장 큰 장점인 폴리곤 그래픽을 사용하여 입체적인 영상을 구현한 소프트가 주종을 이룰 것으로 보인다.

한편 슈퍼 패미컴 소프트도 연내 8타이틀을 발표할 예정이어서 금년의 캡콤은 모든 게임 기종에서 대공세를 펼칠 것으로 전망된다.

TV 애니메이션으로 제작된 「스화Ⅱ」. 모든 방면에서 캡콤의 의욕을 엿볼 수 있다

차세대기에도 이식될 것으로 보이는 아케이드용 신작 「스트리트 화이터 무비」

플레이 스테이션

전용 플로어 개설

미래를 연상시키는 플레이 스테이션 플로어. 와이드 비전을 통해 보다 박력있고 리얼하게 게임을 즐길 수 있다

TV게임에 새로운 바람을 몰고온 차세대기, 플레이 스테이션을 직접 체험해 볼 수 있는 게임 공간이 마련됐다. 동경 긴자에 위치한 소니 빌딩 6층에 마치 우주 공간과 같은 분위기의 조명과 사운드로 장식된 「플레이 스테이션 플로어」를 개설했다.

플레이 스테이션의 최대 특징인 고화질을 살린 대형 프로젝터와 와이드 비전을 접속하여 게임을 플레이할 수 있으며 헤드폰을 사용하여 박력 넘치는 CD 사운드를 즐길 수 있다. 주위의 벽에서는 다양한 색채의 빛이 방출되는 등 근미래적으로 연출되어 있으며 게임을 보여주는 프로젝터 화면은 매달려 있는 스크린에 투영되어 마치 우주공간에 있는 듯한 착각을 불러 일으킨다. 또한 무엇보다도 반가운 소식은 플레이 스테이션 플로어에서는 아직 발매되지 않은 게임도 플레이할 수 있다는 점이다.

미국 제작사의 개발 참여 활발

최근 미국에서는 소니의 차세대기 플레이 스테이션용 소프트를 개발하는 서드파티 제 1군, 약 100여개 제작사들의 리스트가 발표됐다.

PS는 미국에서 95년내에 발표될 예정이기 때문에 서드파티가 소프트 개발에 참가하는 것은 당연한 일이지만 지금까지의 게임기용 소프트 개발 양상과는 그 사정이 다르다.

닌텐도의 NES(슈퍼컴보이)나 세가의 제네시스(슈퍼 알라딘보이)의 경우, 미국에서 발매된 소프트는 카트리지의 형태가 달랐기 때문에 일본의 슈퍼 패미컴이나 메가드라이브에서는 즐길 수 없었다. 그러나 PS의 경우에는 카트리지가 아닌 CD이고 미국과 일본의 소프트 규격을 변화시킬 계획은 없기 때문에 미국에서 제작한 소프트를 일본에서도 즐길 수 있게 될 것이다.

그러나 또하나 짚고 넘어가야 할 포인트는 바로 PS의 개발 환경과 능력.

대부분 PC게임의 경우는 C언어를 사용하여 제작되었고 PS도 C언어를 사용하여 제작되기 때문에 환경에 있어서는 전혀 문제가 없다고 볼 수 있다. 게다가 DOS/V를 상회하는 기능을 갖추고 있어 소프트를 개발하는데 더욱 유리할 것으로 전망된다. 발표된 리스트를 보면 일렉트로닉 아츠, 루카스 아츠, 시에라, 스펙트럼 홀로바이츠, SSI 등 PC게임업계의 유명 제작사들이 다수 참여할 예정이다.

주목 소프트 이식 예상도

타이틀	내용
윙코멘더3 오리진 (EA)	CD ROM 4장, 2시간 이상의 실사동화를 담고 있는 인터랙티브 영화
매직 카펫 불루프로그 (EA)	마법 궤도에서 펼쳐지는 비행 게임.「포풀러스」와 「테마파크」를 제작한 불루프로그의 최신작
스타트랙 -넥스트 제네레이션- 스펙트럼 홀로바이츠	TV시리즈, 스타트렉 TNG의 어드벤처 게임
라스트 바운티 헌터 아메이칸 레저 게임	실사를 이용한 서부극 게임. 광선총 인터페이스도 동시에 발매
존 매든 풋볼 (EA)	3DO용과 동일
심시티2000 (막시스)	「A.IV」의 차창 모드와 같은 새로운 시도가 기대된다
X윙 (루카스 아츠)	「스타워즈」 X윙의 시뮬레이터. PS의 표현력을 살리면 PC용을 능가할 수 있을지도…
팔콘 3.0 (스펙트럼 홀로바이츠)	F-16의 비행 시뮬레이션. 장기간 인기를 누리고 있고 4.0 버전의 가능성도…
나스카 레이싱 (파퓰러스)	레이싱 시뮬레이션. 리얼한 레이싱의 재미를 즐길 수 있다
프론트페이지 스포츠 풋볼 다이나믹스(시에라)	풋볼 게임의 최고봉. 그래픽이 강화될 전망이다

세가 새턴

세계 시장 본격 데뷔

일본 시장에서의 출하대수가 80만대를 돌파한 세가 새턴이 드디어 해외 시장에 데뷔한다. 미국 시장에서는 '세가 오브 아메리카'를 통해 400달러(예상가격)의 가격으로 9월 2일 발매할 예정이며 유럽 시장도 그와 비슷한 시기에 발매될 예정이라고 밝혔다.

하드웨어의 성능은 일본 버전과 같지만 사진에서 알 수 있듯 로고가 바뀌어 발매된다. 동시 발매 소프트는 「버철 화이터」와 「데이토나 USA」 등 20종 이상의 타이틀을 예상하고 있으며 타이틀을 개발하는 서드 파티로 「배트맨 포에버」, 「NBA JAM 토너먼트」 등을 개발중인 어클레임과 스포츠 게임을 주로 개발하는 EA 스포츠 등 100여곳 이상의 제작사가 참여할 계획이다.

이것이 바로 미국판 세가 새턴. 해외 시장에서 발매될 소프트는 오는 5월 11일, 미국 로스엔젤리스에서 개최되는 E3(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)에서 발표될 예정이다

포토CD 게임 탄생

세가가 포토CD를 사용한 게임 소프트의 개발과 판매를 목적으로 일본 코닥과 사업 제휴를 체결하였다. 아직 게임의 자세한 내용이나 타이틀 등은 밝혀지지 않았지만 게임의 배경에는 유저가 촬영한 영상을 사용할 수 있는 포토CD만의 특징을 살린 내용의 게임이 될 것임에는 틀림없다.

그리고 양사의 제휴에는 주목해야할 사항이 있다. 새턴을 기초로 한 일본 코닥의 포토CD 플레이어의 개발도 현재 검토중에 있다는 것이다. 이것은 바로 새턴 게임을 즐길 수 있는 포토CD 플레이어, '코닥 새턴'이 등장할 것임을 의미하는 것이다. 과연 코닥 새턴이 발표될 것인지 궁금하다.

새턴에서 포토CD를 즐길 수 있게 해주는 시스템 디스켓. 6월에 발매될 예정이다

울트라 64

발매 준비에 열올려

닌텐도의 64비트 차세대기 「울트라 64」(미국명)의 발매를 앞두고 활발한 소프트 개발이 진행되고 있다. 지난 1월 울트라 64를 지원하는 '드림팀'발족 이후에도 PC게임의 이식, 사운드, 그래픽의 3부분을 강화하기 위해 3개의 제작사와 제휴를 체결하였다. 우선 미국의 전문 PC게임 제작사인 시에라와 제휴하여 PC에서 즐기던 게임들을 울트라 64에서도 즐길 수 있게 되며, 사운드 부분에서 세계적인 명성을 얻고있는 영국의 소프트웨어 크리에이션과 제휴를 통하여 사운드 제작 툴을 제공받게 된다.

마지막으로 그래픽 강화를 위해 미국의 엔젤 스튜디오와 제휴를 체결했는데 이 곳은 게임 제작사가 아니라 영화나 뮤직 비디오를 제작하는 회사로 CG를 이용한 3D 표현 기술을 소프트 제작 툴에 제공할 계획이다.

대특보●차세대특보

「샤이닝」 시리즈 새턴용으로 전격 등장!!

샤이닝 위즈덤

「샤이닝 포스」 시리즈의 최신작이 드디어 등장한다! 그러나 지금까지의 게임과는 분위기가 완전히 다르다. '게임의 변신은 무죄!'라는데 과연 어디가 변한 것일까? 그 변화의 근원을 추적해 본 결과, 기존의 시뮬 RPG 게임에서 아무런 예고도 없이 액션 RPG로 변신한 것이다.!!

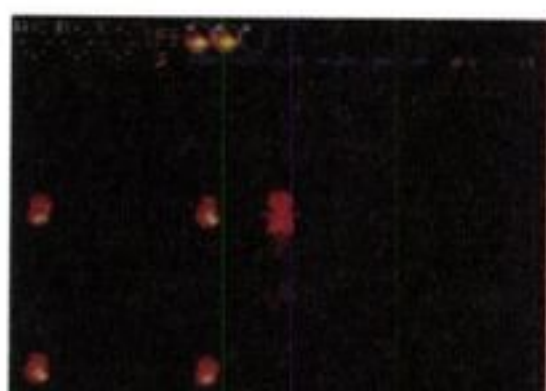
장 르	액션 RPG
제작사	세가
발매일	발매일 미정
가 격	가격 미정

뉴웨이브 액션 RPG

「샤이닝」 시리즈의 최신판이 액션 RPG로 등장한다는 사실은 샤이닝 팬들에게는 매우 놀라운 일이 아닐 수 없다. 그러나 전작들에서 구축해 온 시스템을 버리면서까지 제작한 이 「샤이닝 위즈덤」은 그 만큼 혁신적인 매력을 지닌 게임으로 탄생할 것은 틀림없다.

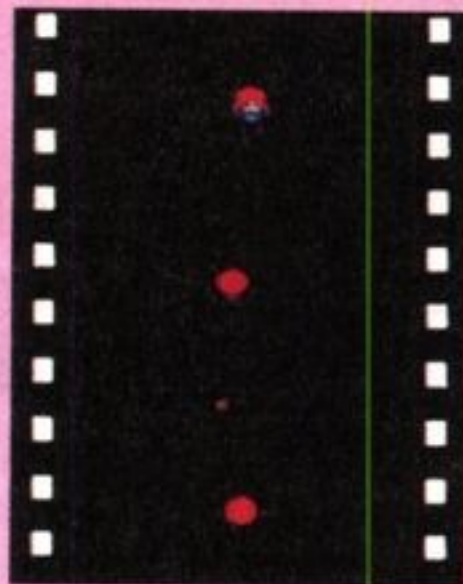
이번호에 공개된 정보는 얼마 안되지만 숨겨진 부분에 상상을 초월하는 CG가 사용되거나 액션 게임을 방불케 하는 시스템이 도입되는 등 새로운 요소가 가득하다.

이번에 소개하는 비주얼에는 아직 함정이나 트랩이 삽입되지 않은 던전의 일부분이지만 일정한 모습을 갖춘 필드 화면도 있고 지금까지 게임의 아름다운 그래픽이라는 개념을 뛰어넘는 세계에서 모험을 펼칠 예정이다.

지금까지 4방향 스크롤을 2배 파워 업시켜 8방향 스크롤을 실현

액션 RPG에 필수 요소인 퍼즐적인 이벤트도 가득하다

바로 이 점이 변했다!

POINT 1 10000 패턴의 액션

먼저 가장 놀라운 점은 캐릭터의 움직임. 상당히 부드럽게 움직이는 화면을 볼 수 있게 된 것이다. 하나의 액션에 16장의 그래픽을 완성하였기 때문에 어쩌면 당연한 결과라 할 수 있겠지! 또한 플레이어 캐릭터에 사용된 그래픽의 합계는 총 10000 패턴 이상이라고 하는데, 액션 게임이 되는 것은 아니겠지!

인사하기

검 휘두르기

POINT 2

CG 모델링

언뜻 보기에도 코미컬하고 귀여운 캐릭터. CG 모델링 수법으로 그려진 고밀도의 3D CG를 사용해 디자인했다고 하는데. 이러한 첨단 기법을 사용했기 때문에 리얼한 그래픽이 표현되었다. 우와, 정말 귀엽네!

처음에는 와이어 프레임으로 형태를 만든다

이런 흐름이면 완성된다!!

완성

공주
히로인인 공주도 너무 아름답다

왕
아니, 왕까지 이렇게 귀여우면 어떡해? 메르헨의 세계에서 금방 날아온 듯하다

주인공
이 처럼 생생한 그림이 화면상에서도 그대로 재현된다

그 다음부터 이 선들의 색을 입혀가면 점차로 캐릭터의 모습이 드러나게 된다
색을 완전히 입히면 새로운 생명이 탄생한 듯한 느낌. 명암까지 표현 되었다

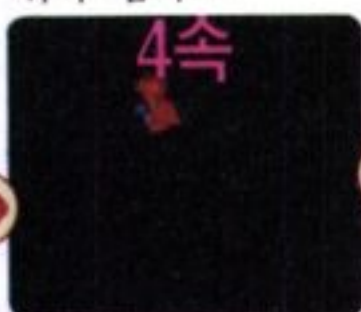
POINT 3

더블 연타 시스템 채택

이 게임 최대의 장점은 버튼을 연타하면 보행 속도가 변화되는 연타 시스템이라 할 수 있다. 스피드는 5단계로 그 단계에 따라 점프할 수 있는 거리도 변하게 된다. 예를 들어 5속으로만 점프할 수 있는 구멍이 있는가 하면 3속이 아니면 너무 멀리 날아 다음 구멍에 빠지게 되는 경우도 있다.

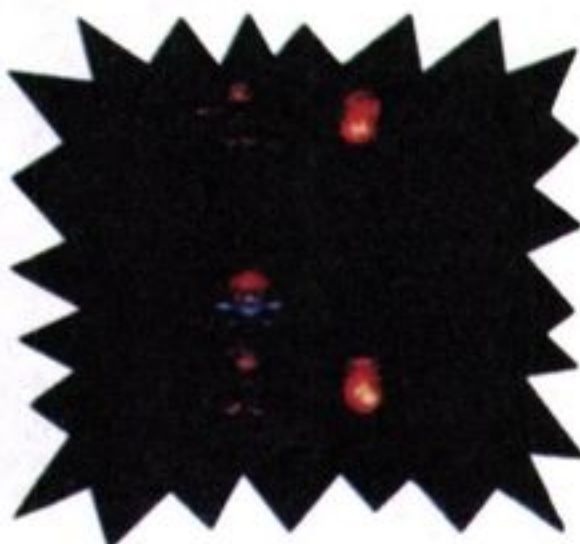
기본은 달리는 것!

이 시스템은 달리는 것으로 시작한다. 열심히 뛰어 점차로 스피드를 올려보자.

3속
이 정도의 스피드는 간단하게 구사할 수 있다. 가볍게 연타하자

4속
조금 빨라졌다. 연타의 속도도 신경을 써서 조절한다

5속~
최고속도. 더 빨리, 더 빨리!

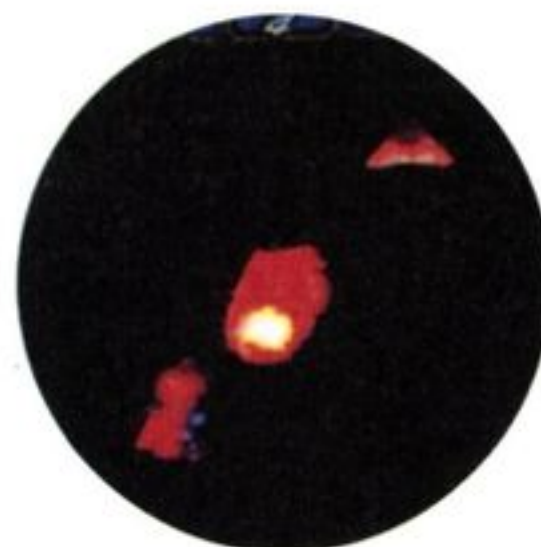
태클로 적을 쓰러뜨리자!

어느 정도 가속이 붙은 상태에서 적을 향해 몸을 던지면 적을 날려 버릴 수 있다. 정만 통쾌한 액션이다.

하이 스피드로 적을 향해 돌진!

마법도 사용해 볼까!

마법을 장비했다면 또다시 달려 보자. 그리고 급 브레이크(진행 방향의 반대 방향으로 키를 입력한다)를 걸면 진행방향에 마법탄이 날아간다.

아이템을 모아 달리자!

아이템을 손에 넣으면 다시 뛰어보자. 아이템에 따라 효과는 각기 다르지만 가속 상태가 아니면 효과가 없다.

몇번이고 사용하면 마치 슈팅 게임을 즐기는 듯한 쾌감을 느낄 수 있다. 단 쉽게 지치기 때문에 자주 사용하지 않는 것이 좋다

이 아이템의 경우 적중한 적을 불덩이로 만들어 버린다. 좀 잔인한데…

던지는 기술도 있다!

아직도 새로운 요소가 가득하다. '동착'이라는 새로운 아이템으로 적을 날려 버린다.

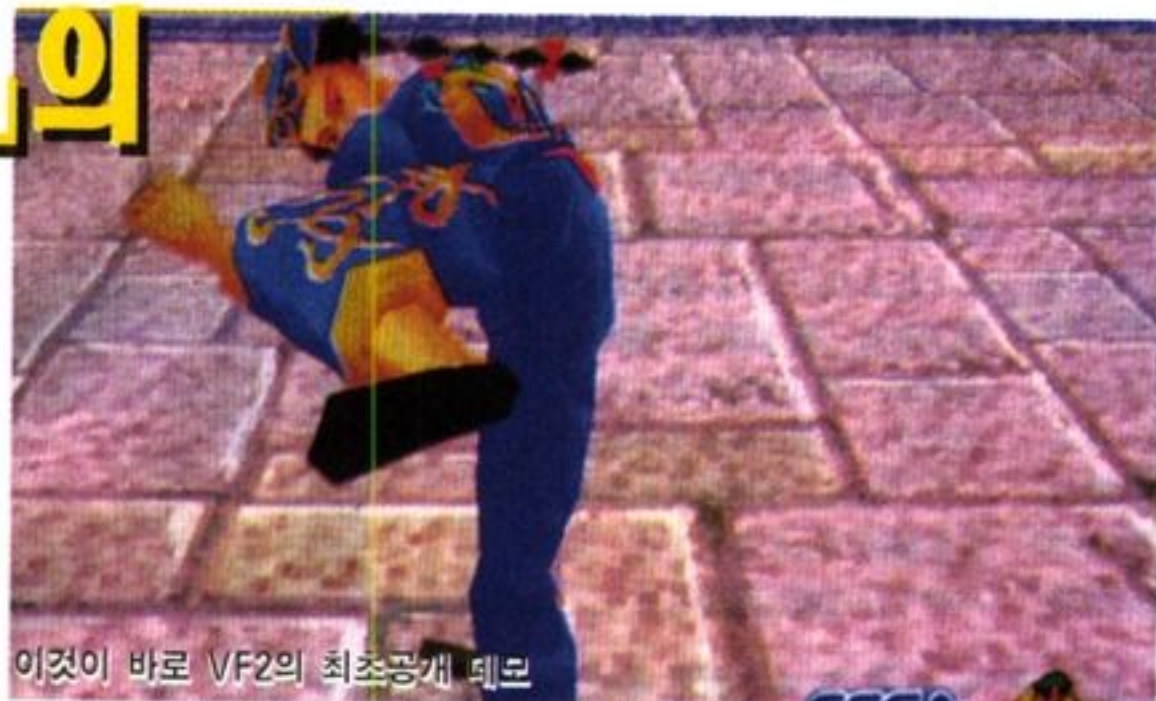
가슴 부분으로 적을 꽉잡아 던지면 확대처리된다

확 대

차세대 밀착취재

세가새턴 '95 중점 소프트 발표회

새턴용 「버철 화이터2」의 데모 화면 공개

3월 24일 일본 마쿠하리 메세 프린스 호텔에서 열린 '세가 새턴 '95년도 중점 소프트 발표회'에서 새턴용 「버철 화이터2」의 데모 화면이 공개되었다. 또한 새턴 소프트 참가를 결정한 제작사들도 발표하는 등 정보가 풍성한 발표회였다. 과연 95년 새턴의 소프트는 어디까지 진보할 것인지 알 수 있었던 이 발표회를 전면 공개한다!

이것이 바로 VF2의 최초공개 데모

「버철 화이터2」는 이렇게 만들어진다!

먼저 파이의 데모 화면을 뚫어지게 바라보자. 이것은 새로운 OS(Operating System)를 사용하여 만들어진 「버철 화이터2」의 데모 화면이다. 게다가 실제로 새턴을 사용하여 1/60초로 움직이는 파이의 액션 신을 대형 스크린으로 보게 되다니! 파이 한 명만의 액션이었지만 그 움직임은 지금까지 분분했던 VF2에 대한 상상을 훨씬 초월하는 것이었다. 새턴에서 아케이드용 「버철 화이터2」의 움직임을 그대로 재현하는 것은 상당히 어려운 일일 거라는 걱정을 순식간에 필요없는 걱정이었음을 증명해 주었다. 역시 AM2연이라는 탄성을 자아내기에 충분했다. 거대한 스크린에 등장한 파이를 보면서 스즈키 부장은 이렇게 설명했다.

"파이 자체는 업소용 보다도 아름답게 완성됐습니다. 이 배경은 아케이드용의 반정도 수준이지만 이 상태로 진행된다면 배경은 「버철 화이터2」를 재현시킬 수 있다고 생각합니다. 단, 이것은 한 명만을 완성한 상황이어서 이 정도로 재현했지만 많은 캐릭터들과 적중판정, 게임의 밸런스 등을 추가한다면 상당히 고난이도를 필요로 하는 작업이 될 겁니다. 지금 공개한 파이는 어디까지나 지금 계획하고 있는 완성목표입니다.

덧붙여 말하면 현재 AM2연에는 이러한 2명의 캐릭터가 움직이는데까지 개발된 상태입니다. 적중 판정 등이 들어있지 않지만 이식수준은 꽤 높다고 할 수 있습니다. 「버철 화이터」나 OS를 사용한 새턴의 능력에 대해 여러가지로 이해하게 되었기 때문에 전작보다는 확실히 높은 이식도를 보여주리라 확신합니다."

AM2연의 기둥, 스즈키 유

AM2연에서 새턴용의 새로운 OS를 만들었다는 이야기가 돌기 시작한 것은 2월경부터였다. 이번에 보여진 파이의 데모는 확실히 그 신OS의 능력을 체크하기 위해서 만들어진 것이다. 구체적으로 말하자면 신 OS중에서 3D 라이브러리를 사용하여 어느정도까지 가능할까라는 것을 시험해 봤다고 할 수 있다. 또한 후에 버철 화이터2도 제작하지 않으면 안되기 때문에 모션도 1/60초로 움직이는지 아닌지 확인해 본 실험 데모인 것이다. 실제로 그 모델이 가능했기 때문에 파이의 데모로 신 OS의 성능을 확인하게 되었다.

이 파이의 데모는 1~2인의 스텝을 투입해 2~3주 정도의 시간으로 1/60초의 움직임을 보이고 있는 것도 놀라운 것이다. 이러한 완성이 가능케 된 것은 바로 신OS의 덕분이라 할 수 있는데 원래의 새턴으로 만들때라면 프로그램적으로 여러가지 귀찮은 작업이 필요하게 되지만 이 신 OS에서는 그러한 귀찮은 일들을 생각하지 않아도 되기 때문이다. 이미 그러한 프

여기까지 진화했다!

「버철 화이터」의 파이와 지금의 파이

아케이드용과 캐릭터만을 비교하자면 그 완성도의 수준을 알 수 있을 것이다

로그램이 구성되어 있고 그것을 라이브러리 형식으로 끌어낸다면 간단하게 3D 표현도 가능하기 때문이다. 따라서 서드파티들도 이것을 사용한다면 같은 수준의 게임을 만들 수 있다는 의미가 된다.(그러나 과연 서드파티에 지원될까?!)

그러나 전작 VF1은 폴리곤이 깨지거나 해상도면에서 아케이드용 보다 떨어진다는 지적을 받았는데 이번작에서는 과연 어느 정도의 해상도를 보일지 관심의 초점이 되고 있다.

먼저 캐릭터 자체는 하이 레졸루션 모드를 사용하여 아케이드용보다도 뛰어나며 데모에서는 배경만을 보통의 해상도로 떨어뜨리고 있지만 해상도를 같은 화면내에서 다르게 사용하는 방법도 가능케 할 계획을 밝히고 있다. 또한 아직 사용하지 않는 VDP2나 다른 DSP를 사용해서 프로그램의 고속화가 가능하다면 이 이상으로 표현하는 것도 가능할 것으로 기대된다.

또한 AM1연의 나까가와 부장은 새턴의 아케이드용 호환기인 ST-V에는 연내에 확장보드를 부착하여 폴리곤 표시를 늘릴 것이라는 언급도 있었는데 그것은 새턴에 확장보드를 부착할 것이라는 의미가 아니다. 왜냐하면 새턴에는 아직 많은 잠재능력이 있기 때문이다. 새턴에는 플레이스테이션과는 달리 분산처리계 능력이 있기 때문에 예를 들면 지금까지 사용하지 않았던 DSP를 새롭게 3개로 사용한다고 해도 각 파트가 처리능력이 떨어지지 않고 능력이 단순히 늘어나는 것이다. 이쪽을 사용했기 때문에 한쪽의 능력이 떨어진다는 것이 아니라 플러스된다는 것을 의미한다. 따라서 전부 DSP를 사용할 때에 새턴이 어느정도까지 가능한가라는 것은 아직 단정할 수 없다.

아직도 VF2는 추가되어야 할 것들이 가득하다. 2,000가지의 기술을 어떻게 압축할 것인지, 적중 판정을 삽입하는 등 해야 할 일이 많지만 이러한 잠재 능력을 최대한으로 활용한 VF1보다는 뛰어난 작품이 될 것이라 믿고 싶다.

버철 화이터3, 드디어 발동

이것이 AM2연 특제 세가 새턴용 신 OS 데모

새턴용의 신 OS 데모가 드디어 이 시네팩 동화상에서 공개됐다. 우선은 입수한 영상을 연속사진으로 소개하겠다. 내용은 잭키가 탄 빨간 스포츠 카가 마을을 질주한다라는 것이지만 이후에 이 신 OS를 사용하면 이 정도 영상 레벨의 소프트는 서드파티에서도 새턴으로 간단하게 만들 수 있다는 것을 보여주고 있는 것이다. 시간이 지나면 지날수록 새턴의 숨은 매력이 새롭게 드러나고 있다.

주점에서 「J.T.S BROWN」을 마시는 잭키. 이 외에도 화장대 앞에서 파이가 화장을 하거나, 사라가 풀장에서 휴식을 취하는 것등 인간 생활의 냄새가 물씬 풍긴다

「2」의 데이터를 바탕으로 제작. 「3」에서는 이처럼 '보다 자연적인 표현'을 지향할 것인가!?

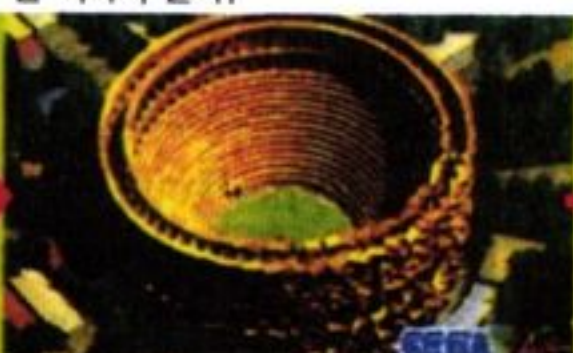
데모 영상은 1/30초의 묘화이지만 광원의 리얼함과 움직임의 부드러움은 실사 영상과 차이가 없을 정도로 생생함을 느낄 수 있다. 모델은 잭키의 자동차이다

질주하는 적색 스포츠 카의 모습이…

좁은 도로를 빠져나가고 거리의 간판을 지나쳐 간다!

그 스피드에 나무잎이 흩날린다

콜로세움으로 향하는 잭키의 스포츠 카

입구의 금지표시판을 뚫고나가면…

와르르 무너지는 콜로세움. 굉장한데!

한번에 빠져나와 탈출! 정말 진짜 같잖아!

산산히 흩날리는 벽돌 파편들 속에 세가로고가 짜잔~

모방과 창조의 산업

메이지(明治)시대 초기, 일본의 근대 완구산업은 서양에서 들어온 싸고 조잡한 완구를 모방하는 것으로부터 시작되었다. 이처럼 새로운 산업에서 파생되는 떡고물이라도 얻어보려고 많은 농민들과 무사들이 완구산업에 뛰어들었다.

쇼와(昭和) 40년대 어뮤즈먼트 산업의 대표적인 제품은 담배를 경품으로한 크레인 게임기였다. 현재는 어뮤즈먼트 산업계에서 사라진 20여개사가 거의 비슷한 사양으로 이 크레인 게임기를 만들었다고 한다.

그외에도 여러 예들이 있지만, 이 두가지면에서 생각해보면 놀이 산업은 본질적으로 모방하기 쉽고, 접근하기도 쉬우며 거기다가 단한번에 큰 돈을 만질 수 있다는 생각이 당연시되어 끊임없이 새로운 업체들이 참가하는 모습을 보여왔다.

놀이를 파는 일은 타 산업에 비해 어느 시대든지 투자한 자본금에 상관없이 큰 돈을 벌 수 있다. 게다가 아이디어라고 하는 중요한 자본에 모방이라는 수단을 사용하면 쉽게 돈을 벌 수도 있다. 따라서 놀이 산업은 새로운 참가자들이 모여들기 쉬운 직종이었다.

1980년대가 막을 올리자 뉴미디어, 멀티미디어라는 분야에 기업이 관심을 갖기 시작했다. 지금까지의 미디어는 너무도 식상하기 때문에 지금부터는 디지털화되어 컴퓨터를 통해 전달하는 미디어가 바로 미래의 주역이며 성장 분야가 된 것이다. TV게임은 놀이완구가 아닌 미디어로서 주목받게 되었다.

이러한 배경을 통해 놀이 문화가 오늘에 이르렀다고 볼 수 있다.

게임 소프트를 개발하려는 회사가 계속해서 나타나 소프트업체는 전성기를 맞이했다. 그러나 이런 상황이 반드시 순조롭게만 진행된 것은 아니었다. 새로이 소프트 개발에 참여한 기업들은 놀이 산업의 풍토를 완전히 이해하지 못해 혼란을 겪기도 했다. 새로 참여한 기업들이 겪은 그 혼란의 정체를 실제로 경험한 사람들의 증언을 토대로 알아보기로 하겠다.

게임에 대한 사랑이 없으면…

어느 레코드 회사에 근무하는 A씨(가명/45세)는 "실패를 해서 그런지 몰라도 게임 산업은 결코 쉽지 않다고 말하고 싶군요. 그리고 새로 참가하려는 업체들에게 꼭 당부하고 싶은 말이 있는데…"라고 잠시 망설이며 이야기를 시작했다.

게임산업에 뛰어든 것은 지금으로부터 8년전. 패미컴 게임이 서서히 기울어 가고 있었지만 그 평균적인 이익은 음악 CD의 3배~5배에 달했고 사원들은 '이제부터는 게임의 시대가 될 것 같습니다'라는 의견이 모아지고 있었고 순식간에 게임소프트 사업부가 발족했고 신사업부장으로 임명되어 고투가 시작되었다. 닌텐도와 라이센스 체결, 영업 루트의 개척, 게임 전문지와의 관계 정립 등 일련의 일들을 혼자서 했고, 게임 개발은 외주 프로덕션에 완전히 의뢰했다. 소프트는 예정 기한보다 3개월 늦게 완성되었지만 그 내용이 결코 충실하다고는 할 수 없는 형편없는 소프트였다. 그럼에도 불구하고 도매상들에게 납품하여 2,000만엔 정도의 이익을 거뒀다. 그러나 이 회사가 이익을 낸 것은 이 소프트 하나뿐이었다.

'2번째 소프트는 대작 롤플레잉 게임을…' 이라는 기세로 제작에 착수했지만 개발 도중 프로그래머가 실종되어 결국 완성하지 못했다. 물론 쓸데없이 아까운 돈만 퍼부은 결과였고 3번째 소프트부터는 다른 프로덕션에 의뢰했다. '3번째 만든 게임이 가장 좋았지만 그다지 잘 팔리지 않았고 도매상에서도 이제는 우리의 제품을 취급해 주지 않았다. 그때 비로소 영업능력의 부족함을 통감했다.' 4번째, 5번째 소프트도 비슷한 결과가 나타나 적자의 누적, 바블의 붕괴가 겹쳐 이 부서는 폐쇄되었다.

'그저 감으로 게임 산업에 뛰어든 사원들, 무책임한 외주 프로덕션 업체들 등 실패한 원인을 다른 사람들의 탓으로 돌렸지만 가장 큰 실패 원인은 바로 게임 산업에 종사하면서도 TV게임에 애정이 없었다는 것이다.' 라고 생각된다.

게임을 만들겠다는 투지만으로는…

부동산 회사 기획부의 신입 사원 K씨(가명/26세)는 '사내 최고의 게임광'이라는 이유로 부서를 옮기게 되었다.

'부동산업으로 회사는 상당히 많은 돈을 벌고 있었기 때문에'라는 조금 헤이한 생각으로 게임 소프트 산업에 발을 들여놓기 시작했다. 이 사업은 그의 상사인 부장의 제안으로 시작되었다. 개발할 게임의 기획도 부장이 생각한 것으로 실질적인 프로듀서로서의 역할을 했다. K의 명함에는 '어시스턴트 프로듀서'라는 직위가 인쇄되었다.

그러나 그의 고민은 부장이 생각하고 있는 게임은 아무리 생각해도 재미가 없다는 사실이었다.

'부장은 경마 게임의 걸작 「다비 스타리온」을 본 뜬 낚시 게임을 만들려는 큰 목표를 가지고 있었지만 낚시의 재미를 재현할 수 있다고는 생각되지 않았다. 매킨토시를 이용해 플로우 차트를 만들기도 했지만 그전에 뭔가 빠진 듯한 느낌이었다.'

K씨에게도 게임을 제작한 경험은 없었다. 그러나 중학생때부터 게임을 해왔기 때문에 '이건 아닌데…'라는 직감은 떠어났다.

물론 나의 의견을 말해봤지만 뭔가 융합점을 찾을 수 없었다. 한번 더 이의를 제기하면 '낚시에 대해 뭘 알아'라는 식이고, 나는 '부장님은 게임에 대해 뭘 알지요?' 라는 식으로 흐지부지 흘러가버렸다.

아이디어맨이라고 해서 누구든지 게임을 만들 수 있을 정도로 게임 디자인이라는 것이 쉬운 일은 결코 아니다. 게임 제작에는 게임 제작자로서의 경력, 전문 지식, 게임에 대한 센스 등이 필요하다.

'결국 방금전에 게임을 시작한 사람이 게임을 만든다는 것은 불가능한 일이었다. 또한 조금 나이든 세대에게는 게임이라는 매체가 어울리지 않았다.'

K씨는 오랜동안 게임을 플레이해 본 사람으로서 게임 디자인의 실체를 알고 있는 사람이었기 때문에 전문적인 일을 하고 싶다고 마음속으로 원했다. 그는 아마추어의 투지만으로 프로의 숙련된 검과 대전을 펼치려는 상사에 대해 소프트 발매전부터 위기를 상기시키고 있었다.

게임 업계는 새로운 참여자들에 의해 구성되었다. 옛날의 닌텐도는 화투를 만드는 업체였다. 세가는 쥬크 박스의 밴더로 돈을 벌었다. 남코는 백화점 옥상 놀이시설과 오퍼레터로, 스퀘어는 게임을 좋아하는 학생들의 모임이었다. 그러나 이런 과거를 겪은 후 그들은 지금 가장 성공했다고 평가되고 있지만 지금의 신규 참여업체는 한결같이 어려움을 겪고 있다. 이처럼 차이가 나는 이유는 '옛날에는 좋았는데'라는 말로는 해결되지 않는 결정적인 차이가 있다.

성공한 회사는 사원 전체가 하나가 되어 게임 산업에 몸을 던졌다. 악전고투하고 있는 사람들은 특정한 부분에만 깊이 관여하고 있다. 완전히 몰입하지 않고 한발만 들여놓은 신규업체에게 게임업계의 행운의 여신은 결코 미소를 보내지 않을 것이다…

게임 소프트산업에 착수한 타업종의 기업들

차세대 게임기의 발매를 계기로 게임 소프트 제작에 발을 들여놓은 기업으로는
①참여하고 있는 기종
②참여한 목적
③소프트의 진행 상황
의 3항목에 대해 앙케이트 조사를 해보았다.

●박보당

①3DO
②신규 사업의 일환으로, 새로운 수요가 늘어날 것으로 예상되는 멀티미디어 영역으로 지금까지 쌓아온 노하우와 기술을 살려 멀티미디어 제작에 착수
③3DO용 소프트, 「오락의 전당」, 「퍼즐의 탑」이 현재 발매중에 있다

●가가 커뮤니케이션스(소프트 컨설팅)

①3DO, 새턴, 플레이 스테이션
②영화 배급, 영화 컨설팅에 이어지는 제3의 비지니스로서
③세가 새턴용 소프트 「다크 시드」의 6월 발매를 위해 제작중에 있다

●동북신사(영화 배급, TV프로그램 제작)

①3DO, 새턴, 플레이 스테이션
②멀티미디어 사업 전개 제 1탄으로 새로운 게임기에의 참여의사 표시
③아직 미정이지만 영상에 대한 노하우를 살린 소프트, 영화 감독이 제작하는 게임 소프트를 기획중이다

●일항정보개발

①플레이 스테이션
②신구 사업전개의 하나로 소니 CE(컴퓨터 엔터테인먼트)사와 라이센스 계약을 체결
③어떤 소프트를 만들 것인지, 언제 발매할 것인지 구체적인 계획을 세우지 않고 있는 백지상태

●일본전자출판

①플레이 스테이션
②시뮬레이션, RPG, 퀴즈의 3장르 게임을 기획중

게임 산업은 도박이다

94년 1년간 게임업계는 차세대기의 화려한 뉴스와는 반대로 실상은 매우 비참한 한 해였다.

게임 전문점 상인들은 "차세대기의 발매를 대비하여 사서 쌓아두는 매점 현상도 발생했지만 94년 가을에는 전년도에 비해 반정도의 매상밖에는 올리지 못했다."며 소문만 거창하고 실속은 없었다고 말했다.

중견 메이커의 경영자들은 "국내에서 가장 많이 팔렸어야할 슈퍼 패미컴용 소프트조차 평균 2만개 정도밖에 팔리

지 않았습니다. 완전히 적자였습니다. 도매상으로 부터의 수주는 거의 제로였기 때문에 발매가 중지된 소프트들의 수도 상당했습니다." 라고 밝혔다. 또한 미국시장의 폭락은 더욱 심해서 가장 많이 팔렸을 때의 3분의 1정도 밖에 팔리지 않았다고 한다.

소매점과 중견 소프트 메이커를 덮친 거센 파도가 대기업에도 큰 영향을 미치는 것은 당연했다. 닌텐도가 36%의 수입 감소(94년도 상반기), 캡콤은 83%의 경상이익의 감소(94년도 상반기) 등 상장 주식을 가지고 있거나 공개되어 있는 게임 메이커는 모두 큰 폭으로 이익이 감소하거나 수주가 줄어드는 위기에 처하게 되었다. 이런 어두운 뉴스에 호응이라도 하듯 94년 가을부터 게임 관련 기업의 주가는 급속하게 떨어지기 시작했다. 매스컴의 차세대기에 대한 화려한 보도와는 반대로 투자가들은 게임 산업에 심각한 불신감을 갖게 되었다.

도박? or 비지니스?

모든 산업에는 성공과 패배라는 생존의 법칙이 존재한다. 그리고 게임 산업에서는 그 차이가 너무도 크다. 즉 번성할 때는 다른 업종의 2,3배이상으로 큰 성공을 거두는데 80년대 후반 「드래곤 퀘스트」라는 거대한 성공의 돌풍을 몰고온 에닉스가 바로 그 예다. 또한 마치 추락하는 비행기처럼 다른 산업보다 2,3배 빨리 지면에 부딪히게 되는데 94년이 바로 그 추락의 해라고 볼 수 있다.

게임을 파는 일, 그것은 거대한 위험을 동반하는 도박과 같은 것으로 '산업'이라는 거창한 말로 표현하기에는 적절하지 않다고 일반적으로 생각하고 있지만 이런 상황에 깊이 관계되어 있는 고질적인 문제는 그냥 지나치는 경우가 많다. 그 고질적인 문제는 게임업계 특유의 도박과 산업사이의 거대한 모순에 대한 것이다.

- 그들은 도박을 특별히 좋아해서 참가한 것이 아니라고 생각된다. 또한 도박을 그만두고 산업에 몰두하려고 노력해 왔던 것도 아니다. 그러나 게임 회사들이 노력하면 할수록 전체 게임 산업의 모습은 도박과 비슷한 양상으로 구성되어 갔다. - 라는 모순에 직면하게 된 것이다. 이 모순을 이해하기 위해서는 게임 산업이 시작된 때부터 거슬러 올라가야할 필요가 있다.

인기가 사라진 후에 남은 선택

패미컴 게임이 붐을 일으켰던 시절에는 어떤 소프트든지 30만개, 게임성이 뛰어난 게임들은 100만개 정도는 문제없이 팔렸다. 84년부터 85년 전반까지 1년 반정도의 기간은 게임산업의 역사에 좋은 시절로 기록되었다. 그러나 이처럼 광란적인 시장은 언젠가는 종말을 맞이하게 되는 것은 당연한 이치였다. 86년도에 들어서자 게임은 침체기의 징조를 보이기 시작했다. 그리고 87년에는 패미컴이 발매된 이래 처음으로 마이너스 성장을 겪게 되었다.

이때부터 많은 게임 소프트 제작사는 높은 위험을 감당해야 하는 도박과 같은 경영구조를 보이기 시작했고, 안정된 산업을 운용하고 있다고 의식적으로 반복하고 있었다. 그렇게 하지 않으면 바로 내일이 두려워 살아갈 수가 없었기 때문이었다.

즉, 날개 돋친듯이 소프트가 팔리던 황금시대가 지나고 행운을 잡은 도박사가 건실한 사업가로 새로이 태어나게 된 시대에 과연 게임업계는 어디에 의지할 수 있었을까? 그 답은 바로 '마케팅'이라는 전략이었다. 정확하게 말하면 마케팅적인 발상에 의한 경영과 상품 개발이었다!

결론적으로 패미컴 게임의 소멸로 인해 게임업계는 마케팅의 세계로 발을 들여놓게 된 것이다.

대량 판매의 반동작용

예를 들어 '다품종 소생산'이라는 원칙은 다른 업종에서는 당연시되는 경영 전략이지만 패미컴의 소멸로 인해 이러한 원칙이 게임 업계에도 정착하기 시작했다. 일년전에는 하나의 소프트로 90만개라는 판매량을 기록한 회사가 올해에는 3개의 소프트를 30만개씩 판매하여 전년도의 매상을 확보하려고 하였다. 예상을 할 수 없는 히트작의 발매보다는 계산할 수 있는 타이틀로 매상을 올리려는 전략이 서서히 모습을 드러내기 시작했는데, 그 당시 패미컴 소프트의 대표적인 제작사였던 남코, 코나미, 타이토 등의 회사들이 그 대표적인 예였다.

게임 경기도 계속 하락하고 있었고 붐과 같은 고객들도 없는 패미컴 붐이 막을 내려가고 있을 때 도박사들은 게임 사업에서 손을 떼고 사라졌을 것이다. 그러나 그들은 스스로 사업가로서 변신하여 자동차나 건설 사업과 같은 다품종 소생산의 방법으로 게임 산업을 변화시켜 나갔다.

제작사, 도매상, 소매상 등 게임업계의 수익 악화의 실태가 점차로 공개되기 시작했고 차세대기가 그 문제를 해결해 줄 수는 없었다

악마의 사이클

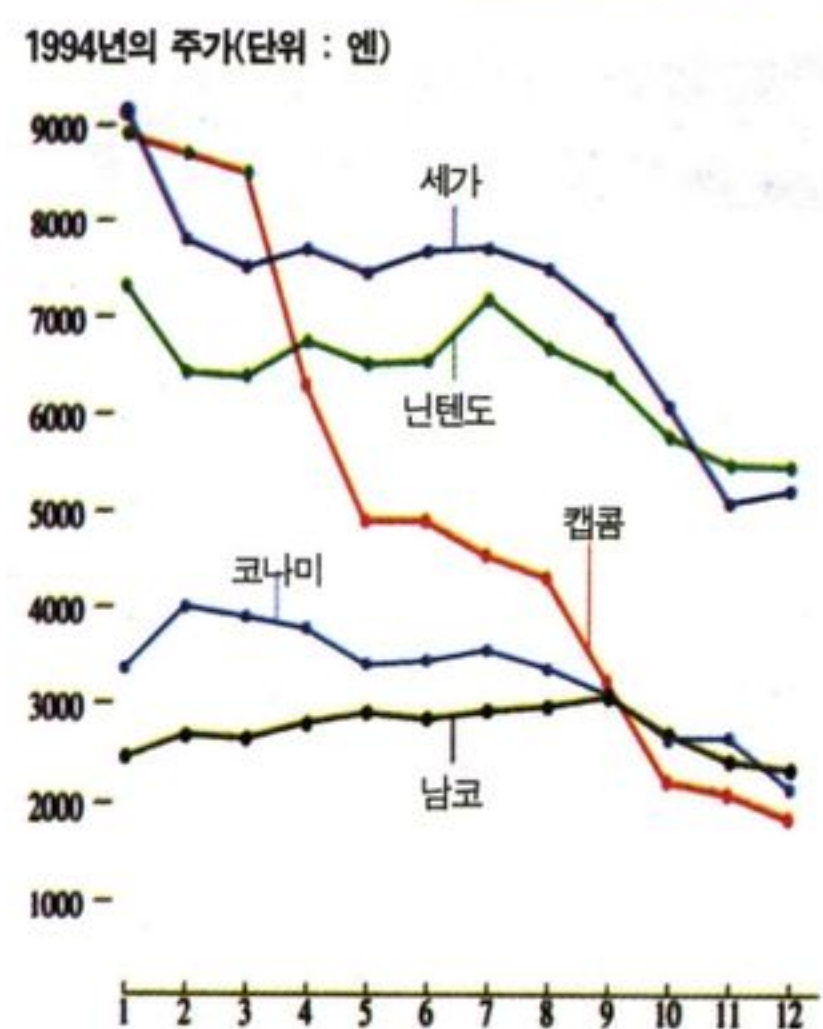
만약 일부의 독점 기업이 다품종 소생산의 전략을 채택한다면 게임 업계의 균형은 결코 무너지지 않을 것이다. 이러한 방법이 바로 자동차나 건설업계가 균형있는 사업을 이끌어 가고 있는 기초가 되는 것이다.

그러나 소프트 제작사들이 우후죽순처럼 난립하는 게임 업계에서는 이러한 방법으로 사업을 이끌어 간다면 업계 전체가 공급 과잉, 과다 경쟁의 위험에 빠지게 된다. 결국 3개의 타이틀을 30만개씩 생산하여 90만개를 채우는 해가 지나면, 9개의 타이틀을 10만개씩 생산하여 90만개를 채워

야 하는 '악마의 사이클'에 빠지게 된다.

83년 7월 이후 닌텐도만이 소량의 소프트를 공급해왔지만 84년에는 허드슨과 남코가 합세하여 3개의 제작사가 소프트를 공급하기 시작했다. 또한 85년에는 19개사, 86년에는 37개사, 87년에는 52개사라는 맹렬한 속도로 증가했다. 다품종 소생산의 전략과 엄청난 수의 소프트 제작사가 계속해서 참가한다면 당연히 소프트는 공급과잉 상태가 된다. 83년에는 연간 10타이틀 정도가 생산됐던 패미컴 소프트는 84년에는 19타이틀, 85년에 66타이틀, 86년에 115타이틀, 그리고 87년에는 189타이틀로 대단히 빠른 속도로 증가해 왔다. 이러한 숫자는 당시의 게임 회사가 이미 마케팅을 이용한 경영에 의존하고 있었음을 입증하는 증거이다. 그러나 시장의 전체적인 생상량은 전년도에 비해 10% 정도밖에 증가하지 않은 것이었다. 게임 회사가 다른 사업처럼 정상적인 방법으로 운영하려고 하면 할수록 오히려 타이틀 하나당 매상, 더 나아가서 하나의 제작사당 얻을 수 있는 이익은 점점 낮아지는 결과가 발생하게 됐다.

1994년의 주가(단위 : 엔)

세가
닌텐도
캡콤
코나미
남코

상장 혹은 주식을 상장하고 있는 주요 게임회사의 주가 추이. 94년 연초와 비교해서 가격이 오른 기업은 하나도 없음을 알 수 있다. 그중에서 캡콤은 폭락이라 할 정도로 주가가 떨어졌다

판매순위 정보를 봐도 「슈퍼」, 「Ⅱ」, 「Ⅲ」등의 속편 게임들이 압도적인 우위를 차지하고 있다. 이러한 현상은 게임의 오리지널성과 질적인 면에서의 정체를 의미하는 것이라 할 수 있다

세살 버릇 여든까지…

게임 산업에 있어서 문제가 되는 것은 바로 이익의 분배전쟁이 지금까지도 계속되고 있으며 얼마동안은 이러한 문제가 수습될 기미조차 보이지 않는다는 것이다. 94년을 예로 들면 수적으로는 600타이틀 이상의 소프트가 발매되었고 현재 500여개의 제작사들이 소프트 발매를 준비하고 있다. 최근 닌텐도가 소프트의 제작을 의뢰할 때마다 최저의 수치를 기록하고 있는 것이나 타이틀의 공급과잉 경향 등 점차로 문제가 가속화되고 있다. 게임업계는 바로 지금 공급과잉상태에 빠진 것이다. 이것은 '그 시기동안의 매상'이라는 주제보다도 더욱 중요하고 심각한 문제인 것이다.

최근에는 무슨 이유에서 인지 게임회사가 생산량 감소와 이익 감소를 발표할 때마다 '환율의 차이로 인한 손실', '세계시장의 불황', '북미 시장에서의 수요의 순환' 등을 이유로 드는 것이 관례화 되어 있다.

그러나 사실은 앞에 서술한 '국내시장의 공급 과잉, 과다 경쟁, 그에 따른 공급 과잉'의 악순환이 게임회사의 경영을 더욱 어렵게 만드는 근본적인 원인이라 할 수 있다. 표면상으로 보여지는 해외시장의 부진만을 원인으로 보는 것은 오히려 업계의 문제점을 더욱 심각하게 만드는 것이다.

92년에 도산한 어떤 게임회사의 경영자는 "경영상의 적신호로 모두 도산한다면 결코 두렵지 않아요. 이 상태로는 위험하다고 생각하면서도(다른 경영자도 마찬가지로) 계속해서 소프트를 생산해 냈고 이것은 똥을 피해 걷는 모습과 흡사했지요. 모두가 언젠가는 실패할 것을 알고 있으면서도 그 패자가 자신이 아닐 것이라고 믿고 있어요. 설마했는데 바로 내가 다른 경영자들보다도 먼저 똥을 밟아 버렸지요."라고 말하면서 이 사업을 위태롭게 하는 것은 바로 국내 경영의 안이한 경영 의식이라고 지적

이것이 바로 악마의 사이클

다수의 타이틀 개발
여기서 게임 제작사는 전년도 매상으로 끌어올리기 위해 개발 타이틀 수를 증가시킨다. 다양한 하드웨어 기종에 소프트를 공급하는 것도 매상을 올리는 하나의 수단이 되었다.

유통시장에서의 과다 경쟁
게임 제작사들 전체가 이러한 움직임을 보이기 시작하자 게임 시장은 과다경쟁이라는 위험한 상태에 빠지는 당연한 결과를 초래하였다. 그렇게 되자 제작사와 직접 거래하는 1차 도매상의 발언력이 커지게 되었다.

쌓여만 가는 재고 소프트
실제 수요를 고려하지 않고 생산된 상품이 도매상에 불량 재고로 쌓이게 되었다. 상거래 질서를 무시한 파격적인 가격 파괴와 끼워팔기 등 불공정 거래의 온상이 되었다.

실적중시의 생산 수량 결정
재고라는 큰 문제점을 안고 있으면서도 제작사에 대한 발언력을 강화시킨 도매상들은 과거의 실적을 토대로 하여 매입량을 결정하게 됐다. 여기에는 발매하는 제작사와 타이틀의 지명도, 전작에 대한 평가, 광고량 등이 중요한 판단 기준으로 작용했다. 즉 게임 소프트의 작품성보다는 상품성이 주요 판단 기준이 된 것이다. 또한 '판매의 도리'는 무시되고 '팔리는 방법'을 중시하는 경향이 나타났다. 구체적으로는 유명한 제작사의 인기 게임의 속편들이 바로 도매상에서 안심하고 매입하는 상품이 되었다. 이러한 도매상들의 매입 풍토는 개발자들의 독창성을 꺾어버렸다.

매상 감소
패미컴붐으로 시작된 게임 업계의 소프트 하나당 올리는 매상은 매년 현저하게 떨어지고 있다. 그러나 모든 게임 제작사들은 항상 성장만을 목표로 하고 있는 모순에 빠져 있다.

매너리즘에 빠진 게임 디자인

게임 산업은 소프트의 수량뿐만 아니라 질적인 면에서도 문제를 안고 있다. 게임 제작사의 마케팅을 중시한 발상이 본질적으로 발명품 개발과 같은 게임 소프트의 개발을 공장 생산과 같은 수준으로 낮춰버렸기 때문이다. 예를 들면 다음과 같은 수법들이 있다.

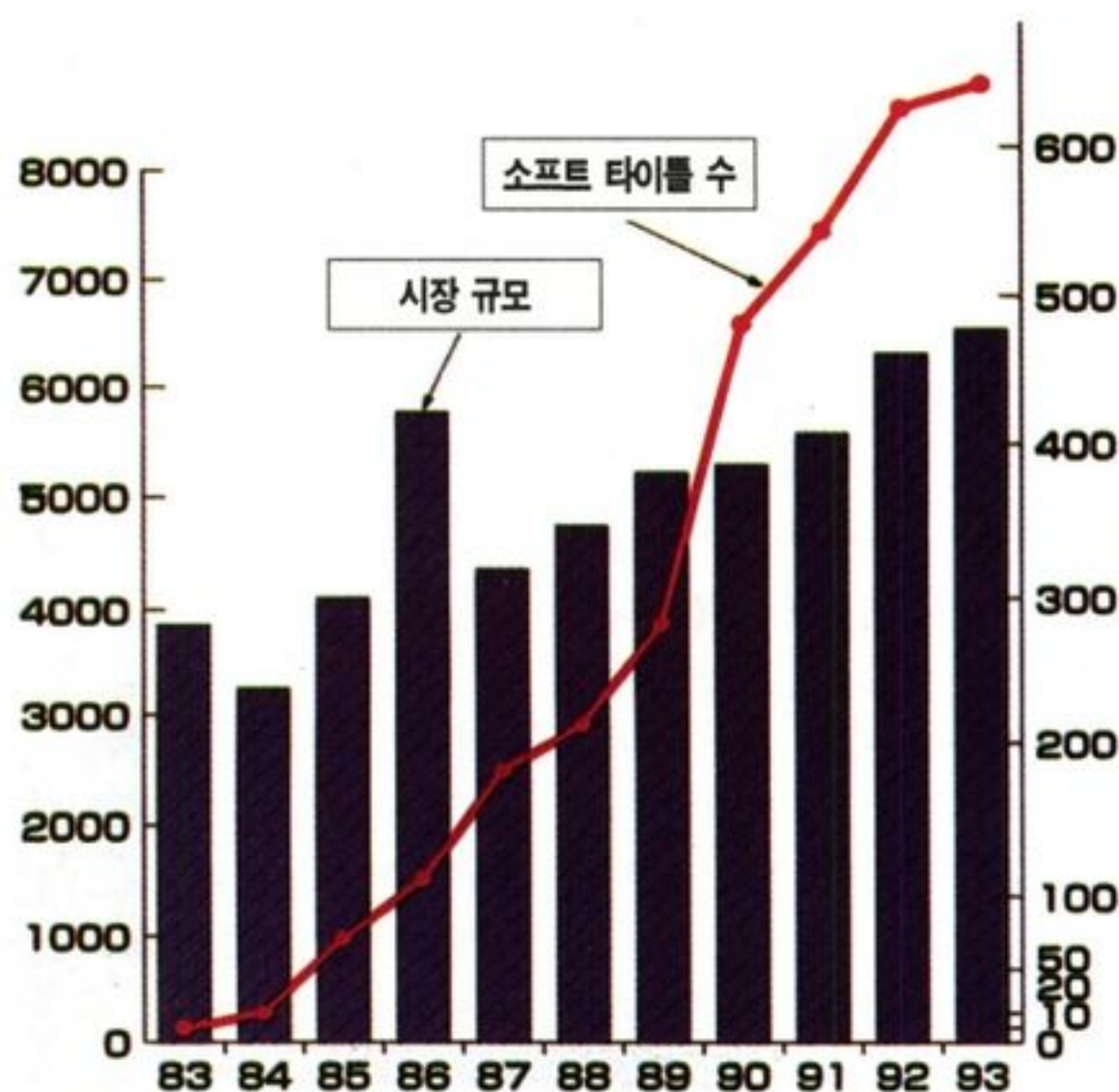
①캐릭터 상품

평범한 게임 디자인이라해도 만화나 유명인의 캐릭터라는 플러스 요소가 있다면 그 지명도에 의존하여 게임을 판매하는 방법.

②상점 판매대

오리지널성은 무시한채 뭔가 히트한 게임이 있으면 그대로 모방하여 소프트를 만드는 방법.

③제품 라인 업

독립된 하나의 소프트에서 한덩어리의 시리즈로 이어가는 방법. 구체적으로는 시리즈 작품이나 개정판 소프트로 이중·삼중으로 고객을 확보하는 방법.

가정용 게임기(전기종)소프트 타이틀 수와 비디오 게임시장의 추이

91년 닌텐도는 유통을 겨냥해 온라인 소프트 평가 시스템인 '슈퍼 마리오클럽'을 운영하기 시작했다. 우수한 소프트만을 유통시키려는 의도는 인정하겠지만 실행의 성과는 다소 의심스러웠다

앞만 보고 달리는 유통에도 문제는 있다

게임 소프트는 독창적인 발상과 함께 계승과 개선을 필요로 하는 것이기 때문에 ②와 ③을 일괄적으로 부정할 수는 없다. 그러나 최근 게임 소프트는 이러한 방법을 지나치게 활용하는 폐단이 있다. 뒤돌아 보면 이렇게 해서 공장처럼 소프트를 생산해 냈기 때문에 다품종 소프트가 시장에 나오게 된 것이다.

다품종 소생산과 공장과 같은 게임 디자인. 결코 유저 우선이라고는 말할 수 없는 경영에도 불구하고 게임 회사가 성장한 원인은 이러한 자세를 유지하면서도 완구 유통 도매상들이 발빠르게 신제품을 매입했기 때문이다.

게임 소프트는 현금으로 거래하는 매점, 매입, 그리고 반품할 수 없다는 것이 기본 원칙이다. 게임 제작사들은 이러한 상습관에 힘입어 신제품의 난립을 반복한 것이라 할 수 있다.

이런 식으로 반복된다면 도매상에는 재고가 끊이지 않기 때문에 이번에는 도매상들이 방어책을 강구하기 시작했지만 그 방어책은 문제점을 해결하기에는 역부족이었다.

한마디로 말해 그것은 바로 실적중시주의였다. 도매상들은 지명도가 있고 안정된 매상을 올릴 수 있는 유명 제작사의 인기 타이틀을 원했다. 도매상의 방어책이 어떤 것이든 좋지 않은 상품은 도태되는 원리를, 그들 스스로 앞에 서술한 ①②③의 마케팅적인 방법을 장려하는 결과를 가져왔다.

완구 도매상이 본래의 게임 소프트 유통의 모습을 유지하고 새로운 아이템을 개발하고 팔릴 수량을 정확하게 매입했다면 게임업계는 지금과는 다른 모습이 되었을지 모른다. 그러나 현실은 그와는 정반대로 잘못된 유통은 악마의 사이클을 한층 더 심화시켜 나갔다.

우여곡절을 겪으면서 10년을 넘긴 가정용 게임 소프트 업계는 마치 도박사처럼 격심한 변동을 동반하는 경영을 쇄신하여 성실한 산업으로 변신하려고 노력해 왔다. 그러나 그들이 선택한 사업화의 길은 단순히 패배할 확률이 높은 도박사의 자리에 앉는 것을 의미하는 것일지도 모른다.

게임 업계가 굳건한 토대위에서 건전한 산업으로 성장하기 위해서는 게임산업이 시작된 옛날로 돌아가 '한탕주의'를 꿈꾸며 본격적인 도박사의 길을 걷는 것이 지름길이라 생각된다.

차세대기 선천성 신기술 시도증후군

플레이 스테이션/세가 새턴

병명 : 3D신드롬

주요 증상

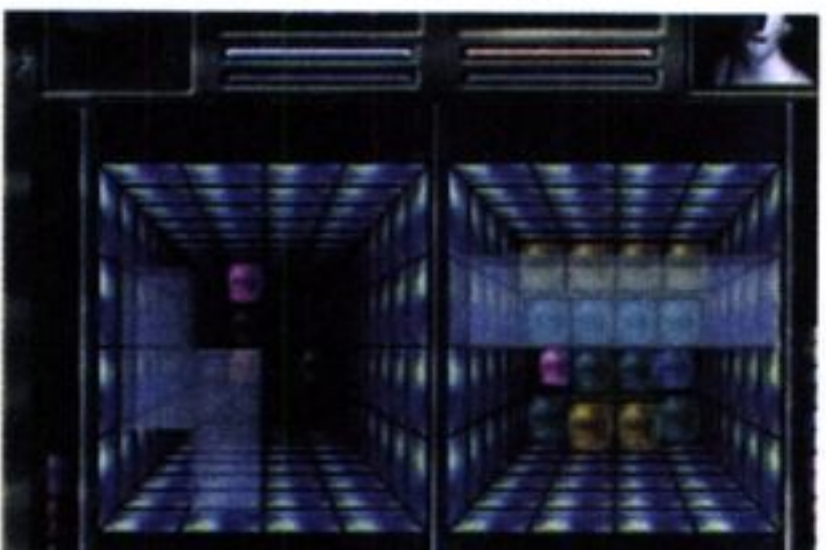
어떤 장르든지 3D를 사용하여 만들고 싶다. 캐릭터를 폴리곤으로 처리하지 않으면 마음이 놓이지 않는다.

병의 주요 진행 과정

플레이 스테이션의 발매전 소니가 제작하여 게임상점에 배포한「폭주! 플레이 스테이션」이라는 홍보용 비디오가 있다. 플레이 스테이션에서

3D에만 치중하여 게임의 밸런스를 갖추지 못한 소니 컴퓨터 엔터테인먼트의 「빅토리 존」

선소프트의 마작 스테이션, 「마신」

캐릭터는 여전히 2D인 「크라임 크래커즈」

필드의 3D를 실현했지만 전체적으로 3D라는 통일감이 없는 테크노스의 「지오큐브」

3D게임의 대명사로 불리우는 세가 새턴의 「버철화이터」

발매될 소프트웨어를 소개하는 내용으로 30개의 타이틀이 수록되어 있었다. 그 비디오의 내용중에 '3D'라고 언급한 회수는 11회, '폴리곤'은 10회에 걸쳐 반복 선전하였다. 확실히 3D와 폴리곤을 상당히 의식하고 있음을 금새 알아차릴 수 있는 비디오였다.

사실, 플레이스테이션은 '3D를 전면적으로 사용하고 있는 하드웨어'라는 인상을 상당히 강하게 풍기고 있다. 「마신」이나 「빅토리 존」 등은 바로 그 뚜렷한 예로, 3D의 연출에 중점을 두었기 때문에 게임의 진행은 그 희생양이 되었다고 볼 수 있다. 「크라임 크래커즈」는 3D를 전제로 한 슈팅 게임으로 적과 플레이 필드는 3D로 처리되어진 반면 캐릭터는 2D로 표시되어 있어 '통일감이 없고 게임의 밸런스가 맞지 않는다'는 평가를 받았다.

세가 새턴의 「버철화이터」와 같이 '3D의 세계에서 가능한 것을 3D로써 확실하게 표현한' 소프트웨어야말로 3D의 진면목을 보여주는 것이며 유저들과 제작자들이 3D를 원하는 이유가 되는 것이다.

슈퍼패미컴

병명:아무런 효과도 없는데 무턱대고 로고를 회전하는 회전무답병

주요 증상

역사는 반복되는 것일까? 슈퍼 패미컴이 발매될 당시의 소프트 웨어에도 무의미한 신기능을 사용한 게임들을 많이 볼 수 있었다. 그중에서도 대표적인 것이 타이틀 로고의 회전으로 「화이널 화이트」나 「파일로트 윙스」에 사용되었다. 로고를 회전시킨다 해도 강력한 연출 효과는 기대할 수 없다. 특히 「화이널 화이트」는 본게임의 내용에도 회전을 필요로 하는 장면은 단 한장면도 없다. 단지 신기술을 보이기 위한 로고의 회전 이외에는 아무런 의미도 없다. 필연성이 결여된 연출은 아무리 신기능이라해도 아무런 의미가 없다해도 과언은 아니다.

회전이라는 신기술이 사용된 로고지만 게임의 연출에는 불필요한 회전 로고, 캡콤의 「화이널 화이트」

닌텐도의 「파일로트 윙스」

PC엔진 CD ROM2

병명:성우 회화 공포/원음 음악 공포

주요 증상

CD ROM은 음악, 음성의 데이터를 그대로 사용할 수 있지만 그것을 사용했다고 해서 연출 효과가 극적으로 향상된다고는 할 수 없다. 성우의 목소리를 사용하는 것에 의해 위화감을 느끼게 되는 경우도 있으며 많은 용량을 소비하게 된다. 또한 음악 데이터는 반복할 때마다 1회씩 중단되기 때문에 무음의 상태가 발생하는 단점이 있다. 이 단점은 상상 이상으로 큰 영향을 끼치게 된다는 것을 잘 기억해 둬야할 것이다.

성우를 기용하여 거부감을 불러일으킨 허드슨의 「노리코」

무음의 상태가 발생했던 허드슨의 「천외마경II」

PS 연구실

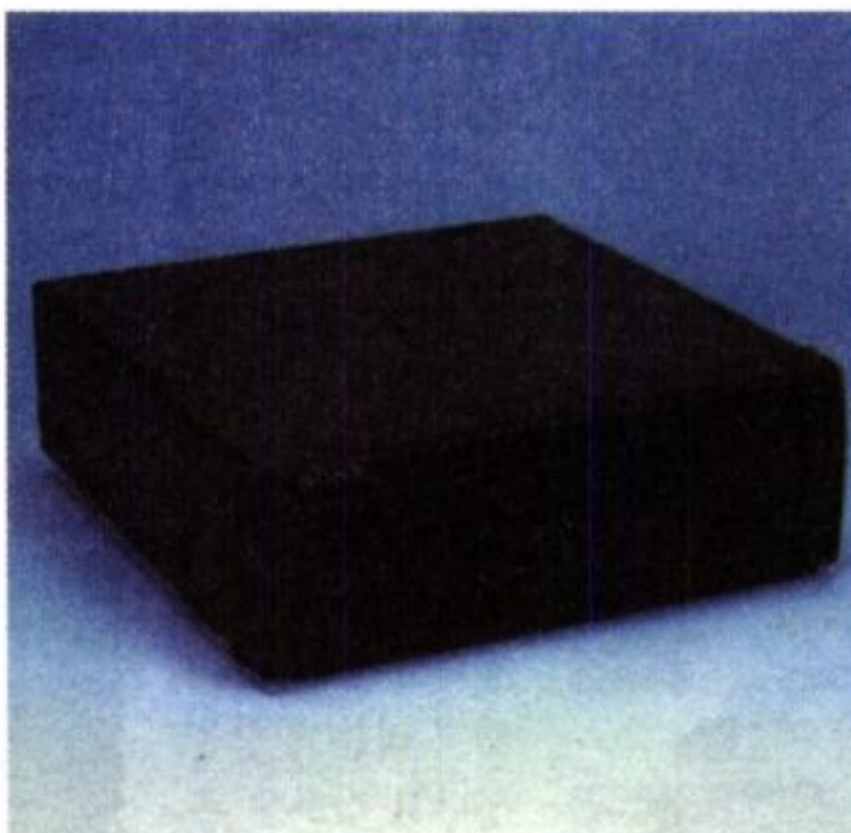
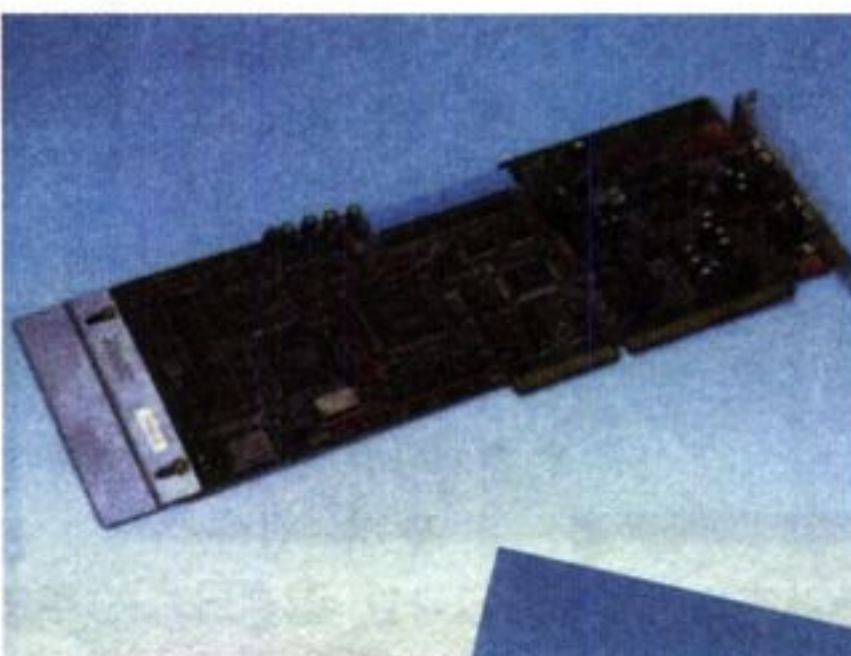
PS용 개발툴의 매력 해부

하나의 게임 소프트웨어를 제작하는 데에는 엄청난 시간과 인력이 투입된다는 것은 누구나 알고 있는 사실이다. 물론 그 중에서도 이러한 것을 뒷받침해 주는 돈이란 큰(?)힘이 필요한데 현재 우리들에게 잘 알려져 있는 차세대 게임기들 중 소프트를 제작하는데 최저의 경비가 소요되는 것이 바로 소니의 플레이 스테이션용 소프트이다.

그러나 개발툴의 가격이 싼 반면 SCE(소니 컴퓨터 엔터테인먼트)와 라이센스를 체결하지 않으면 구입할 수 없다는 구매상의 조건이 있다.

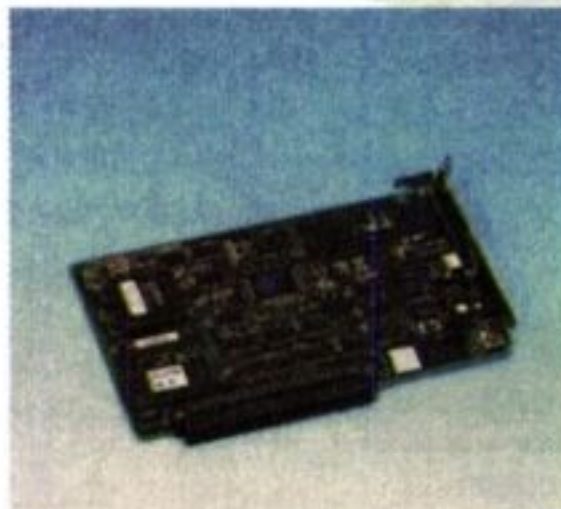
이 기계의 가격은 약 150만엔(1,350만원 정도). 슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)용 소프트 개발에 사용되는 워크 스테이션과 비교한다면 1/10의 가격으로 구입할 수 있다. 과연 이렇게 싼 개발툴로 차세대 소프트를 만들 수 있을지 걱정스러울 정도다.

저렴한 가격만이 이 기기의 장점은 아니다. 현재 시판되고 있는 DOS/V에 접속하면 곧바로 플레이 스테이션용 게임 개발에 착수할 수 있는 콤팩트한 설계! 이것 또한 매력적인 장점이라 할 수 있다.

이번 차세대기 연구실에서는 플레이 스테이션의 소프트 제작 환경에 필요한 이 값싼(?) 장비들을 소개하기로 하겠다.

런 타임 라이브러리 (RUNTIME LIBRALY) Ver2.0
프로그래머를 위해서 여러가지 툴을 수록하고 있는 라이브러리. 복잡한 연산을 필요로 하는 3D 화면도 간단하게 만들 수 있고, 하드웨어를 의식하지 않고 프로그램을 작성할 수 있다

플레이 스테이션 보드
DTL-H200. 2장이 1조. 플레이 스테이션 이상의 기능을 가진 개발 근원이라 할 수 있는 보드. 이것에 콘트롤러를 접속하면 플레이 스테이션 게임을 즐길 수도 있다. 플레이 스테이션과의 중요한 차이점은 2M에서 8M으로의 메모리 증설이 가능한 설계로 되어 있다는 점. 메인CPU R3000, 그래픽 CPU, SPU(사운드 프로세서 유니트)등 플레이 스테이션의 고성능을 실현시키는 칩들이 들어 있다

프로그래머 툴
런 타임 라이브러리의 조작 매뉴얼. 내용도 하드웨어 가이드, 라이브러리 리퍼런스 Vol.1, Vol.2, PSY-Q 프로그래머 가이드의 전 4권이며 사용목적에 따라 편집되어 있어 사용하기 편리하다

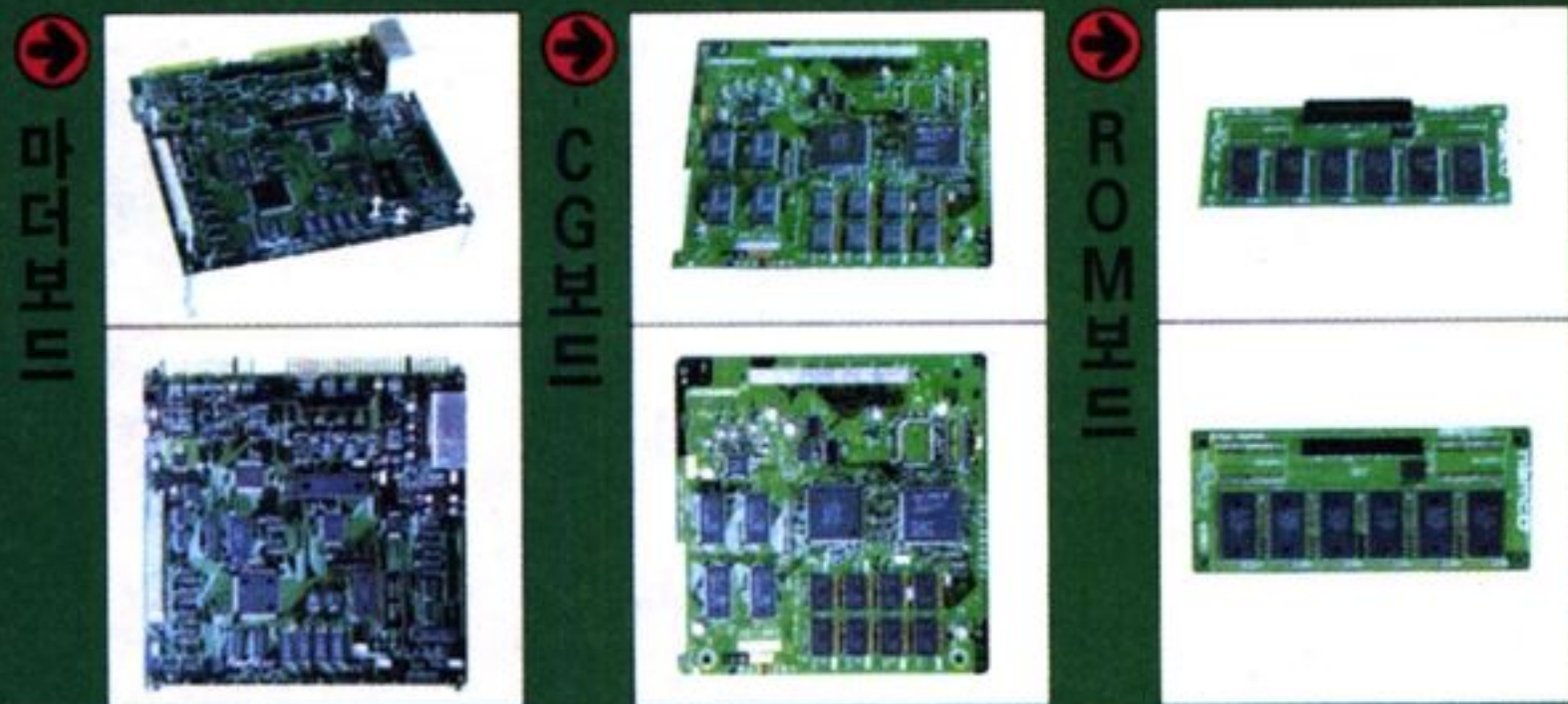
그래픽 아티스트 보드
DTL-H201A. 1화면에 최대 4000개정도의 스프라이트를 표현할 수 있는 파워를 가진 GPU(그래픽 프로세서 유니트)를 탑재한 그래픽 전용보드. DOS/V 상에서 작성된 영상 데이터를 받아들여 가공한다

사운드 아티스트 보드
DTL-H700. 플레이 스테이션의 사운드 기능을 가지고 있으며 그 개발에 사용되는 보드. 그래픽 아티스트 보드와는 달리 매킨토시에 접속하여 게임내의 음악, 효과음 등을 작성한다. 우수한 음악 작성 툴의 대부분이 매킨토시에 많은 것은 이러한 이유 때문이다. 플레이 스테이션은 CD-DA, CD-XA 규격에 대응하며 CD음원과 샘플링 음원의 양쪽으로 재생된다

철권의 완벽이식을 가능케 한 「시스템11」 공개!

이것이 「시스템11」의 구성이다!

마더보드

CG보드

ROM보드

시스템11

마더 보드

「시스템11」을 구성하는 3장의 보드 중 가장 큰 기판이 이 마더보드이다. 이것은 그 중요성만큼 「시스템11」의 중앙을 담당하고 있다. 또한 사운드의 회로도 처리하기 때문에 전용 16Bit CPU도 탑재하고 있다.

사운드 이외에도 잠마(JAMMA)규격의 I/O처리도 한다

CG 보드

그 명칭에서도 알 수 있듯 게임중에 행해지는 CG를 움직이기 위한 보드. 이 보드에는 가정용 플레이 스테이션과 동등한 CPU와 그래픽 처리용 LSI가 탑재되어 있다. 철권의 이식이 완벽했던 것도 바로 이 보드 덕분이라 할 수 있다.

CG는 이 보드를 중심으로 움직이고 있다

ROM 보드

가정용 게임기를 예로 들면 게임의 롬 카트리지나 CD ROM 소프트 등의 소프트에 해당하는 부분. 복수의 대용량 마스크 롬을 탑재하고 있는 보드이다. 하드의 「시스템11」에는 소프트에 해당하는 부분이기 때문에 이후 용량을 높이는 것도 가능하게 되어 있다. 별도 보드로 구성되어 있는 것은 바로 용량의 증가를 가능케 하기 위해서이다.

메인 CPU	고성능32Bit MPU(33MHz), 32Bit RISC칩(처리능력 32MIPS)
연산부	신개발 3D연산 커스텀IC사용, 최대 120만벡터/초 최대 30만 폴리곤/초 최대정점연산능력 : 150만정점/초
화상부	2차원, 3차원 그래픽스 기능 스프라이트, 백그라운드면 리얼 타임 텍스처 매핑 리얼 타임 그로우 / 브라이트 쉐이딩 최대 24만 폴리곤
해상도	640도트 480도트, 풀 칼라 1670만색까지 대응가능 32채널
음원부	샘플링 주파수 / 44.1khz 출력 / 2채널(스테레오)
기판단위	W230 D230 H45(단위 :mm)

3장의 보드를 맞추면 시스템11이 완성된다. 시스템11의 보드는 각각 마더 보드, CG보드, ROM보드로 나눠어져 있고 일반 그래픽이나 연산은 마더보드에서 행하며 CG는 이름 그대로 CG 보드에서 행해진다.

20cm정도의 녹색 기판 위에 늘어선 돌들이 PS의 고성능을 실현하고 있다. 아케이드 게임 기판을 보지 못한 사람들이라면 '뭐가 그리 대단해' 라고 고개를 갸우뚱 거리겠지만 종래의 시스템으로 동일한 성능을 나타내려면 기판의 크기는 몇배로 커지게 된다.

철권을 탄생시킨 시스템11

아케이드용 철권은 PS(플레이 스테이션)의 아케이드용 기판이라고도 불리우는 남코의 「시스템11」에서 움직이는 게임. 때문에 철권은 PS로 단기간에 이식이 가능했던 것인데 과연 시스템11과 PS의 차이점은 무엇일까? 시스템11의 개발자이자 아케이드 철권의 프로그래머인 남코의 오가와씨는 그 차이점을 이렇게 설명했다.

「시스템 11은 소프트가 CD가 아닌 ROM입니다. 또한 메모리도 증강되어 있습니다. 달리 말하자면 CD에는 없는 음원을 강화한 것이라 할 수 있지요. 그 점을 제외하면 PS와 거의 똑같다고 할 수 있습니다.

이 시스템11을 만든 이유는 PS의 스펙은 충분히 아케이드에서도 통용되기 때문입니다. 사실 더욱 성능이 뛰어난 시스템22라는 기판이 있습니다만 가격이 워낙 비싸기 때문에 가격도 싸고 더욱 소형인 시스템11을 내놓은 것입니다. 그리고 3D 게임이 나왔기 때문에 이것이 중심이 되지 않을까라는 질문도 있는데 종래의 2차원 게임도 충분히 제작할 수 있습니다. 그러나 아직까지는 3D게임뿐 입니다. 지금도 시스템11을 이용한 게임을 제작하고 있으며 절대로 기대를 저버리는 일은 없을 것입니다.」

이것이 시스템11. 아케이드 기판으로는 놀라울 정도로 소형이다. 어떠한 게임이 등장할지 기대해 보자

환상수호전

코나미의 플레이 스테이션 참가 첫번째 RPG, 「환상 수호전」. 이번에는 공개된 주인공과 주요 캐릭터, 전투신, 그리고 이야기의 도입 부분을 소개하겠다. 비주얼적으로도 새로운 취향을 구사하는 아름다운 전투신과 일부분에 시뮬레이션적인 스토리를 포함한 장대한 스토리 등 체험할 수 없었던 시스템이 가득한 환상수호전. 기대할 만한 작품이다.

장 르	롤플레잉
제작사	코나미
발매일	95년 여름 발매예정
가 격	가격 미정

환타지 군웅할거 「환상수호전」

타이틀 일부에 포함되어 있는 「수호전」이라는 것은 「삼국지연의」, 「서유기」 등과 어깨를 나란히 하는 중국의 유명한 소설이다. 이것은 시대의 정치에 불만을 가진 108인의 호걸들이 양산박에 모여서 펼쳐지는 장대한 이야기이다. 「환상수호전」은 설정부터 환타지이지만 결코 환상적인 세계관만을 취하지 않고, 호걸들이 활보하는 웅대한 전쟁 스토리가 펼쳐지는 게임이다.

이야기는 트란호라 불리우는 큰 호수를 둘러싸고 있는 '적월제국'을 무대로 하고 있다. 이 제국의 최고 위치에서 통치하고 있는 사람은 황금의 황제 발바로사. 그는 국민들에게 구국의 영웅으로 추앙받고 있는 황제였다. 그러나 그가 한 여인에게 마음을 빼앗기고 있는 사이에 사리사욕을 채우려하는 관리들이 궁전에 들어와 나라는 황폐해지기 시작했다. 제국의 시대도 종말이 가까워진 것이다.

주인공은 제국 장군의 한사람인 테오 맥도르의 아들이다. 아버지를 따라서 제국군에 들어왔지만 점차로 제국과 황제에 대한 불만, 제국군에게 저항하는 해방군의 존재를 알게 된다.

그러던 어느날, 주인공의 소꿉친구인 테드가 중상을 입은 채 집으로 찾아오게 된다. 이 사건에 의해서 주인공은 해방군으로, 그리고 운명의 '해방전쟁'으로 인도되어 가기 시작한다.

통상 필드 화면은 전형적인 타입. 이러한 필드상에서 주인공들은 이동하고 도중에 적과 만나면 전투신이 된다. 이곳은 청풍산이다

필드

성 내부

주인공이 아버지를 따라서 황제와 처음 만나는 '그렉 민스터성'의 회견장. 이 때부터 주인공은 제국군의 일원으로 행동하게 된다

줌 인, 아웃의 전투화면

환상수호전의 전투신은 참신한 연출로 가득하다. 예를 들면 주인공이 검을 사용하여 적을 직접 공격하면 화면이 주인공의 움직임에 맞추어서 줌 인되고 캐릭터의 모습이 확대되어 표시된다.

또한 주인공이 공격한 후 같은 파티의 동료가 연속적으로 직접 공격을 하면 화면은 확대된 채로 스크롤해서 공격 형태가 표현된다.

전투에는 마법에 의한 공격도 마련되어 있다. 마법에는 화면이 줌 아웃되어 광범위하게 마법효과를 볼 수 있도록 되어 있

크리티컬 히트로 시점이 가까워진다

적에게 주인공이 뛰어들어 내리치고 있다. 서서히 화면은 확대되고 공격시에는 이 정도의 크기로 표현된다

공격범위의 넓이에 따라 시점의 차이가 생긴다

소울리터 레벨2의 마법이 시작되는 화면이다. 범위가 넓어지면서 시점도 멀어진다

다. 더우기 마법의 레벨이 올라가게 되면 보다 박력있는 효과를 보게 된다. 전투화면에서는 지형에 의해서 건물과 나무, 바위 등이 배치되어 있고 이것이 마법에 의해서 타버리거나 얼어버리는 등 새로운 전투를 느낄 수 있다.

가공할 만한 동료 108명!

RPG라고 한다면 동료는 필수불가결한 존재. 환상수호전에서는 최고 108명의 캐릭터를 동료로 만들 수 있다. 여기에서 설명하고 있는 동료는 전원 파티에 참가시켜 데리고 다니는 타입의 동료가 아니라 통상적으로 전투 이외에 행해지는 신 시스템 부분에서 활약하는 동료들을 말한다. 이 동료들은 주인공이 속해 있는 해방군의 일원이 되어 활약해 준다. 말하자면 동료를 늘려나가는 것으로 해방군의 세력이 증가한다는 뜻이다.

동료가 되는 캐릭터들은 각각의 개성이 있고 특수 능력을 가지고 있거나 그외에 스토리에 깊은 관계가 있는 캐릭터들, 동료로 만들기 어려운 캐릭터들도 있다.

이번에는 주인공과 친구, 그리고 게임의 초반부에서 활약해 주는 동료들을 소개한다.

젊은 주인공

제국 오장군 테오 맥도르의 아들. 말하자면 제국의 명문출신이다. 어머니는 주인공을 낳자마자 죽고 테오의 부하인 판, 크레오, 크레미오와 함께 살고 있다. 제국군의 일원으로 황제를 받들고 있었지만 어떤 사건에 의해서 황제에게 쫓기는 몸이 된다.그 후의 그는 해방군에 가담하게 되어 그의 운명은 크게 바뀌기 시작한다.

전투중에 도움을 주는 친두들. 다른 역할도 있는 듯하다.

친구가 되기 어려울 것 같은데…

주인공의 전투자세

친구와 동료들

빅토르

연령	29
직업	떠돌이
성별	남

다른 나라에서 온 이방인. 밥을 먹을 수 있다는 이유로 해방군에 가담하고 있다. 그의 방랑 여행에는 무엇인가 목적이 있는 것같다.

테드

연령	불명
직업	전사
성별	남

주인공의 소꿉친구이다. 밝은 성격이지만 예전부터 말이 잘 통하던 친구인 주인공 이외의 사람에게는 왠지 마음을 열려하지 않는다.

크레미오

연령	27세
직업	경호원
성별	남

주인공을 어린 시절부터 보호해 왔던 경호원. 자기자신이 고아였기 때문에 어머니가 없는 주인공에게서 자신의 모습을 보고 있다.

크레오

연령	28세
직업	검사
성별	여

테오 맥도르 직속의 부하로 주인공에게는 누나와 같은 존재. 판과는 선후배 사이이다(크레오쪽이 선배). 평상시에 상당히 냉정하며 그녀 자신도 냉정해지려고 노력한다.

판

연령	29세
직업	무투가
성별	남

테오 맥도르 휘하의 군인. 대식가이며 보기에는 낙천적이지만 실은 자신의 문제에 대해서는 매우 초조해 한다.

게임의 열쇠를 쥐고 있는 캐릭터들

테오 맥도르

연령 : 불명
직업 : 전사
성별 : 남
제국을 부흥시킨 공로자로 제국 오장군의 한 사람이며 주인공의 아버지이다

황제, 발바로사

적월제국의 황제. 이전에는 명군으로 추앙받았지만 부인을 잃은 후 윈디에게 빠져 정치를 소홀히한다

윈디

연령 : 불명
직업 : 마술사
성별 : 여
발바로사의 총애를 받아 절대의 권력을 손에 넣고 있는 궁정 마술사. 무엇인가 목적이 있는 것같은데…

반프레스토 스튜디오 듀스의 PS 신세계 어드벤처!

토기왕기

반프레스토의 플레이 스테이션 소프트 제 1탄은 독특한 세계를 무대로 한 어드벤처 게임. 어려운 수수께끼를 풀어가기 보다는 관광하는 기분으로 돌아다니며 비밀을 풀어가는 게임이다.

장 르	어드벤처
제작사	반프레스토
발매일	발매일 미정
가 격	가격 미정

이것이 「토기왕기」의 메인 비주얼이다. 독특한 세계의 분위기를 느낄 수 있다

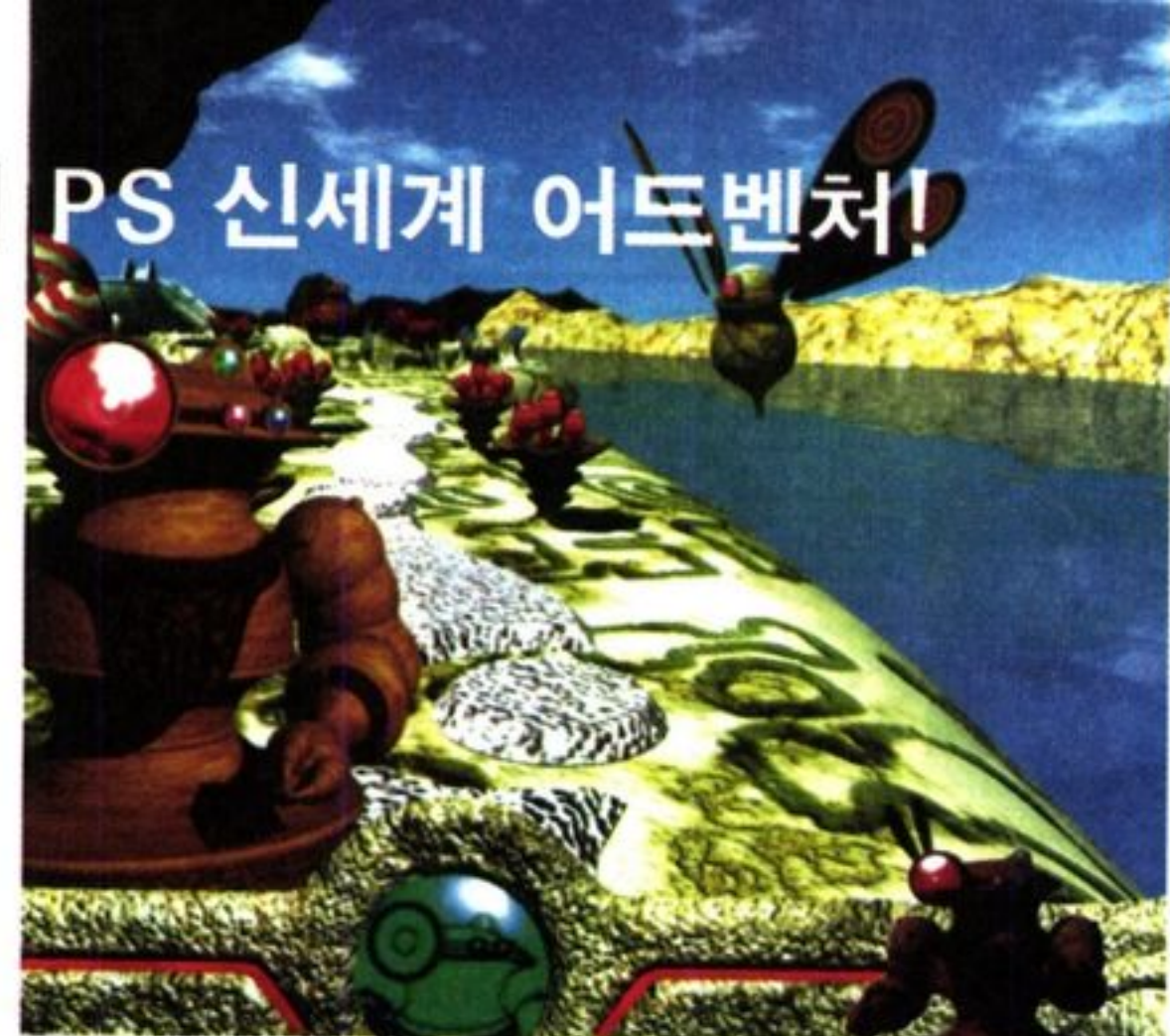
우선은 이것을 보세요. 이것이 토기왕기의 세계입니다. 저같이 토기를 닮은 모습을 한 사람과 생물들이 생활하고 있고, 독특한 식물들도 많답니다

플레이어 시점의 어드벤처 게임

토기왕기는 플레이어의 시점이 화면을 구성해 나가는 형식의 어드벤처 게임이다. 플레이어는 '엑스퍼시'라는 색다른 세계에 도착한 여행객이다. 모험이라기 보다는 관광을 온 기분으로 토기와 비슷한 모습을 하고 있는 엑스퍼시 사람들의 생활 속에 파고 들어가 여러가지 일에 흥미를 나타내면서 스토리가 진행되어 간다.

물론 최종적인 목적을 위한 이벤트는 있지만 그 때문에 무언가를 계속하지 않으면 스토리가 진행되지 않는 것은 아니다. 그 이벤트라는 것은 「토기왕」이라는 고대 왕의 부활을 말하는 것인데 그 이벤트를 위해서 게임을 진행해 보는 것도 좋고, 최종 목표를 이루는 것을 잠시 접어두고 엑스퍼시의 세계를 천천히 관광하는 것도 좋은, 꽤 자유도 높은 스토리 전개이다.

플레이어인 여행객은 꽤 편리한 메모를 가지고 있는데 잊어버릴 것 같은 정보를 챙겨두기 위해서, 항상 중요 사항 메모를 하고 있으므로 정보를 알 수 없어서 진행하지 못하는 일은 거의 없을 것이다.

엑스퍼시에는 '제레브로'라는 우주 도서관도 있다.

이것이 게임화면. 얼핏보면 게임화면이라고는 전혀 생각할 수 없다

저와 함께 이곳의 세계를 둘러 볼까요!! 게임이 되면 이러한 분위기로 됩니다. 자!! 우리들이 사는 세계가

토기왕기의 세계

토기왕기의 세계, 엑스퍼시에 살고 있는 토기인들. 이번에 플레이어가 방문한 곳은 토기인들의 고향이라고 불리우는 장소, '알시라'이다. 토기인들의 생활은 그들의 아이들과 새로운 토기인들을 만들기 위해서 몸이 되는 토기를 만드는 것이 중심이 되어 있다. 물론 토기인들에게도 각각 개성이 있고 그 토기인들과의 대화와 접촉에 의해서 여러가지 비밀이 풀려 나간다.

정보 메모를 보거나 입수한 아이템을 보면 토기인들은 무언가에 반응을 표시하고 그들에게 아이템이나 새로운 정보를 얻게 된다.

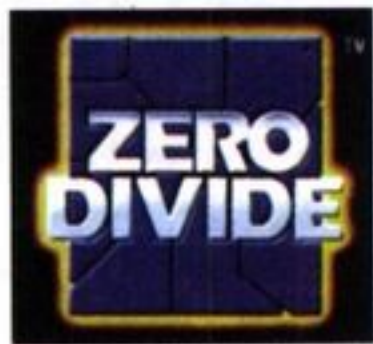
우리들의 세계, 엑스퍼시의 사람들은 토기가 생활의 중심입니다. 신기한 물건을 본다면 함께 조사해 보죠

반프레스토 스튜디오 듀스는

토기왕기의 화면을 보고 대부분의 사람들이 그래픽 수준의 우수함에 놀랄 것이다. 이 아름다운 그래픽을 플레이 스테이션에서 실현시킨 제작 스텝인 반프레스토 스튜디오 듀스 디렉터는 반프레스토의 TV-CM의 컴퓨터 그래픽 등을 제작한 컴퓨터 그래픽의 전문가들이 모인곳이다. 그리고 어드벤처 게임을 대표할 토기왕기는 완성을 위해서 확실한 개발이 진행되고 있다고 한다.

단 한장의 화면만 봐도그래픽 수준을 짐작할 수 있다

제로 디바이드

사이버적 설정이 흥미로운 「제로 디바이드」. 자신이 조작한 프로그램을 이용하여 싸우는 화려한 폴리곤 캐릭터의 뉴 사이버 액션 게임이다.

장 르	액션
제작사	줌
발매일	95년 발매 예정
가 격	가격 미정

폴리곤 격투 액션계에 새로운 바람

때는 근미래, 급속하게 발전한 네트워크상에서 사건은 일어났다. 어떤 해커가 세계 각국의 중요 기밀을 보관하는 데이터 뱅크 '익스틀 타워'를 개설한 것이다. 이 데이터 뱅크는 '공성 프로그램'에 의해서 지켜지고 있었는데 이 프로그램에 도전할 기회가 각 국가들에게 주어졌다.

제로 디바이드는 폴리곤을 구사한 격투 액션 게임. 플레이어가 조작하는 것은 로보트 형상으로 가시화한 '공성 프로그램'이다. 이 8개의 공성 프로그램들은 각각 개성적인 형태, 기술을 가지고 있다. 전뇌공간을 부드럽게 움직이는 그들의 모습은 '대단하다'라고 탄성을 자아낸다. 이것은 이 게임의 기본 시스템으로 기존의 격투 액션과는 완전히 다른 세계를 만들어 내고 있는 것이다.

폴리곤이기 때문에

이 사이버 캐릭터가 폴리곤에 의해서 부드럽게 움직인다

이런 것도!!

링에서 떨어지게 되면 매달리는 경우도 있다. 상당히 새롭다

시스템은 이러하다!

다운 게이지

이 게이지가 모두 없어지게 되면 쓰러지고 상대에게 다운 공격 찬스를 주게 된다. 공격을 연속으로 당하기도 하고, 큰 기술에 당하기도 하며 순식간에 게이지가 없어지게 되므로 주의하자. 그러나 다운당해도 되치기 기술이 있기 때문에 일방적으로 불리하지만은 않다

내구력에 주의!

데미지를 입어서 내구력이 떨어진 부분을 표시한다. 이 부분에 더 공격을 받으면 보통 때보다도 입게 되는 데미지가 커지게 되므로 주의하자. 바꿔 말하면 내구력이 떨어진 부분을 철저하게 공격하는 것이 승리로의 지름길이라는 것이다

다운 공격은 2종류가 있다. 이것은 제로의 스톤핑이다

팔을 노리자!

이것은 양팔의 내구력이 떨어져 있는 경우를 표시하고 있는것이다. 팔을 노려 공격하자

공성 프로그램에 대해서

8체의 공성 프로그램들은 인간형, 고양이형, 드래곤형 등 다양한 형태를 하고 있다. 그 기술과 움직임도 상당히 개성적이어서 보기만해도 즐겁다. 특히 주인공인 제로의 콤비네이션 공격은 움직임은 물론 위력이 놀랄 만하다. 현 단계에서는 4개의 공성 프로그램만이 제작되어 있고 나머지 4개는 제작중에 있다. 그중 제로와 제로에 상반되는 이오를 소개하겠다.

제로

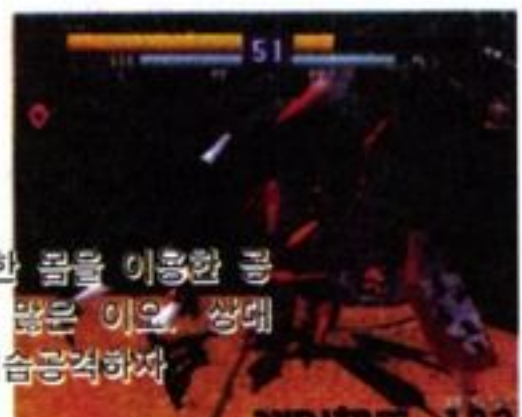
독특한 인간형 공성 프로그램. 공수의 밸런스가 좋고 상당히 사용하기 쉬운 캐릭터이다. 킥, 펀치계의 기술을 특기로 하고 있다.

화려한 체술을 구사하는 킥이 나의 특기!

제로는 이러한 킥 기술이 특기이다

이오

여성형 공성 프로그램. 고양이를 연상시키는 빠른 움직임과 유연한 몸동작으로 상대를 기습하고 강철 손톱으로 공격한다.

걸리기만 하면!! 나의 반짝이는 손톱에

유연한 몸을 이용한 공격이 많은 이오. 상대를 기습공격하자

SEGA SATURN

SS 연구실

새턴의 멀티기능 추적

고성능의 차세대기를 게임기의 범주에 넣어야 할지, 아니면 멀티 플레이어 속에 포함시켜야 할지에 대해서 많은 이견이 존재해 왔다. 지금 이 상황에서도 '차세대기는 어디에 속한다.'라고 정확하게 단언할 수 있는 사람은 많지 않을 것이다. 그러나 새턴을 비롯한 여러 차세대기들은 단순히 게임만을 즐기는 게임 플레이어가 아닌 다양한 기능을 지닌 멀티 플레이어로 간주하는 것이 더욱 타당할 것이다.

그렇다면 과연 차세대기 '새턴'에는 게임기 이외의 어떤 기능들이 존재하는지 알아보기로 하자.

뮤직 CD(CD-XA)

달리 설명할 필요도 없는 기본적인 것으로 새턴을 이용해 음악용 CD를 재생시킬 수 있는 기능. 새턴에서 음악 CD를 재생할 때의 장점은 DSP 이펙트가 실현되어 곡의 음률을 변화시키거나 서라운드 모드로 편곡할 수 있다는 것이다. 그 외에도 음성 취소 기능도 추가되어 있어 새턴으로도 완벽한 음악 CD를 감상할 수 있다.

음악 CD 재생화면. 8배 오버 샘플링 디지털 필터를 탑재하여 본격적인 사운드를 만끽할 수 있다

CD-G/CD-EG

CD-G(CD 그래픽)는 CD의 서브 코드 에어리어(CD의 가장 안쪽에 있는 에어리어)에 문자나 그래픽 정보를 수록한 CD(CD-EG는 그래픽을 256색으로 강화한 것)를 의미한다. 음악 CD와 마찬가지로 음악을 듣는 것 외에 가사나 그래픽을 화면에 표시할 수도 있다. 새턴은 차세대기중에서 유일하게 표준형을 사용하여 이 기능에 대응한다.

최근에는 CD-G 대응 타이틀이 많이 발매되고 있어 매우 유용한 기능이라 할 수 있다

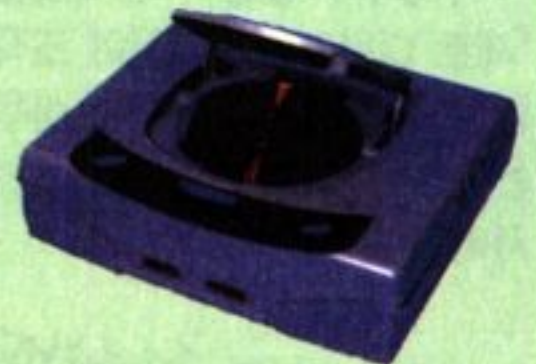
포토 CD(옵션)

포토 CD는 일반 사진기로 찍은 35mm 사이즈의 퍼지 또는 네가 필름을 프로라보로 받아들여 디지털화한 영상 데이터를 CD에 기록한 것으로 새턴에서는 풀 컬러로 통상 768×512도트로 재생되고 최대 3072 2048 도트의 해상도로 실현할 수 있다. 디스켓 1장에는 100장(표준 해상도)의 사진이 들어간다.

새턴에는 이 디스켓을 재생 가능케 하는 디코더 카트리지가 발매될 예정이다(가격과 발매일은 미정). 자신이 찍은 사진의 필름을 코닥 전문점에 가서 CD화하면 새턴을 앨범으로 활용할 수 있다.

비용은 공디스켓 1,000엔+수수료 500엔+60 80엔 총매수. 100장에 10,000 정도의 비용이 든다

CD 플레이어 콘트롤

새턴용 CD ROM은 물론 음악 CD, CD-G, CD-EG의 소프트는 콘트롤 판넬 화면에서 모든 것을 조작할 수 있다. 소프트를 넣고 뚜껑을 닫으면 자동적으로CD 포맷(CD FORMAT) 체크를 실행한다. 그 다음 화면상에서 재생, 스킵, 반복 등을 조작한다. 물론 패드에 있는 8버튼으로 각 기능을 직접 조작할 수도 있다.

다른 차세대기에서는 찾아볼 수 없는 새턴만의 사운드 체크 기능. 곡의 템포를 변화시키거나 음성을 취소할 수 있는 기능도 있다. 단 이펙트 효과는 음악 CD에서만 가능하다

전자 서적(ELECTRONIC BOOK)(옵션)

8Cm CD에 텍스처와 같이 그래픽, 음성 데이터를 수록한 전자 서적. 원더 메가(메가CD)에서도 디코더 카트리지가 발매되었지만 새턴에도 이와 비슷한 것이 발매될 예정이다(가격과 발매일은 미정). 영어사전과 일어사전, 가이드, 데이터 베이스 등 대응 소프트는 200타이틀 이상 발매되어 있다.

비디오 CD(옵션)

올 가을 발매 예정인 비디오 CD(버전 2.0)를 새턴에서도 즐길 수 있게 되었다. 본체 후면의 확장 포트에 전용 비디오CD 카드(내년 발매 예정/가격은 미정이다)를 장착하면 재생시킬 수 있다. 비디오CD는 MPEG1 (Moving Picture Experts Group phase 1)의 동화압축기술을 사용하여 풀컬러 352×240 픽셀의 동화상을 최대 74분까지 재생할 수 있다. 전용 비디오CD 플레이어가 약 70,000엔 정도인 것에 비교한다면 새턴으로 재생할 경우 본체+비디오CD 카드의 가격을 투자하여 게임과 비디오 CD를 즐길 수 있는 것이다.

확장 포트 대응의 비디오CD가 곧 발매될 예정이다

SEGA SATURN

SS 라인업

혼돈속에 빠진 세계를 구하자!

리그 로드 사가

새턴의 성능을 완벽하게 살려낸 장대한 스케일과 타 게임과는 전혀 다른 참신한 택티컬 RPG가 드디어 등장한다! 「리그 로드 사가」는 정의와 악의 끊임없는 전투가 펼쳐지는 새턴판 오리지널 전략 RPG로 3D 그래픽 기술을 완벽하게 구사하여 아름다운 영상을 보여주고 있다. 새턴 유저들이 기다리고 기다리던 RPG, 「리그 로드 사가」를 드디어 공개한다.

장 르	시뮬RPG
제작사	세가
발매일	7월 발매 예정
가 격	가격 미정

차세대 RPG, 드디어 등장!

이 게임의 세계관적인 특징은 '동양과 서양'의 두가지 세계가 존재한다는 즉, 중세 유럽과 일본 시대극이 동시에 존재한다는 놀라운 설정인 것이다. 캐릭터 한사람 한사람의 성격과 여행 도중에 일어나는 다양한 이벤트는 물론 마을이나 성, 던전 등의 필드 맵과 배틀신의 그래픽 등 게임의 모든 요소에서 동양과 서양이라는 이미지가 확실하게 표현되고 있다.

스토리 라인

세계의 서방으로 길게 뻗은 리그로드 대륙. 그 중앙에 위치한 서방 문화의 중심지인 퀸즈랜드 여왕국은 계절마다 아름다운 꽃들과 나무들이 가득한 풍부한 자연의 혜택을 받은 평화로운 나라였다.

그러나 그 평화로운 날도 그리 오래 가지는 않았다.

전혀 다른 문화를 지닌 동방의 나라, 야마타이로부터 인술과 마술 등 신비한 기술을 사용하는 악의 화신, 마장군 겐유사이가 나타난다. 하늘은 순식간에 어둠에 휩싸이고 성난 파도가 바다를 삼켜버릴 무서운 기세로 퀸즈랜드 왕국을 침략한 것이다.

"나는 마의 장군이며 명부(冥府)의 왕인 겐유사이이다. 나의 군대에는 약자란 필요없다…!"

겐유사이는 나타나자마자 그 압도적인 힘으로 야마타이를 제압하고 사악한 군대를 이끌고 바다를 건너 서방을 침략한다. 서방의 퀸즈랜드에서는 결코 경험한 적이 없는 이상한 기술, '인술'과 '마술'을 사용하는 그 모습은 서방의 군인들에게는 도저히 저항할 수 없었고 왕이 부재중인 퀸즈랜드 여왕국은 그 앞에 무릎을 꿇고 만다.

왕국을 통치하고 있던 여왕은 겐유사이의 마술에 걸려 조종당하게 되고 성의 깊숙한 곳에 감금당한다. 그것을 알지 못하는 민중들은 여왕이 겐유사이에게 왕국을 팔아 넘긴 것으로 오해하고 분노와 두려움에 몸을 떨고 있었다. 국왕의 행방은 묘연해지고 왕위를 계승할 왕자, 아서도 추방당하듯 모습을 감추는 등 퀸즈랜드의 역사도 종말을 고하는 듯했다.

그러나 아서 왕자는 결코 단념하지 않았다. 승려 에리제, 궁기사 헥타, 그리고 겐유사이를 쫓아 동방에서 온 수수께끼의 수면 전사, 시시말을 동료로 삼아 소수의 군대를 이끌고 성을 둘러보던 겐유사이를 기습한다.

주인공 일행 4인과 강력한 힘을 지닌 겐유사이가 직접 격돌하는 장면부터 장대한 이야기가 시작된다.

여기가 이야기의 무대가 되는 리그로드 대륙. 과연 어떤 이벤트가 기다리고 있을까?

여러 각도에서 주변을 둘러볼 수 있다

다양한 무대를 모험해 나간다

지금까지 없었던 패러미터, '등판력'은 과연?

새로운 패러미터인 등판력의 영향으로 각 캐릭터의 위치가 위,아래로 경사가 생기게 되어 차별화된다. 캐릭터에 따라서는 걸을 수 없는 장소도 있다

선과 악의 캐릭터들

선의 세력들

주인공 아서

여왕의 오명을 씻고 왕국을 구하기 위해 검을 든 주인공 아서는 나이는 어리지만 왕위를 계승해야겠다는 의지는 굳건하다. 여행중에 여러 동료를 만나 정신적으로 성숙해 간다

궁기사 헥터

왕자를 교육시키는 사람으로 활을 사용한다

승려 에리제

국왕의 직속 승려. 마법에 능숙하여 전력에 상당한 도움을 준다

수인 마샬

창을 자유자재로 사용하는 동물 인간. 말이 없고 비밀을 간직하고 있다

악의 세력들

겐유사이

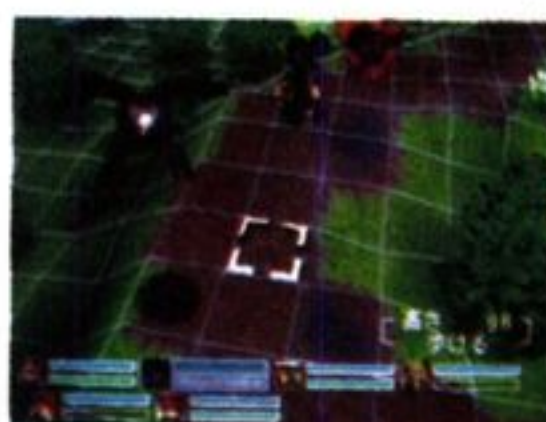
목적을 위해서라면 수단을 가리지 않는 야망의 화신. 그러나 그의 진정한 목적은 그 누구도 모른다

새머리 크로야샤
캣우먼 아케비
닌자전사 무사시

최신 CG와 폴리곤을 구사

화면과 캐릭터는 폴리곤으로 처리된 CG 랜더링을 채택하여 입체적으로 표현하였고 지금까지 없었던 생생한 3D필드를 표현하고 있다. 또한 전투신은 지형의 높이가 중요한 요소이기 때문에 높은 장소에 있는 쪽이 유리하게 전투를 진행해 나갈 수 있다.

그리고 등판력의 영향으로 캐릭터마다 이동할 수 있는 높낮이가 제한되어 있어 캐릭터에 따라 전투 작전을 세워야 한다. 개되는 것도 이 게임의 특징 중 하나이다. 따라서 게임중에 시점을 자유자재로 변경시킬 수 있어 모든 각도에서 필드 전체의 상황을 확인할 수 있다.

필드는 완만한 경사의 숲과 불쑥불쑥 튀어나와 있는 암석들, 성내의 사각지대 등 실로 다채롭다. 이렇듯 변화가 풍부한 필드를 전략적으로도 사용하기 위해 전투에 높이 개념이 도입된 시뮬레이션 방식을 채택하였다.

시뮬레이션 게임과 같이 헥스가 표시되어 있어 자신의 캐릭터가 어디까지 진행해 나가는지 확인할 수 있다

지형을 변화시키는 마법과 던전 안에서 벽을 통과하여 반대편의 적을 공격하는 마법 등을 구사하여 전투를 유리하게 이끌자. 또한 전투신 이외에도 스토리 전개에 관계된 이벤트 신 등 모든 것들이 이동 필드상에서 전

이 정도의 높이에서는 전투를 쉽게 이끌 수 있다. 이것이 바로 '택티컬 배틀'이다!

시점을 변화시켜 전투 맵의 상황을 파악

아직은 게임의 전모가 확실하게 밝혀지지 않았지만 필드를 4개의 시점에서 탐색할 수 있는 것은 확실하다. 이 4개의 시점은 자유롭게 변경되고 필드를 하늘에서 똑바로 내려다보는 시점, 경사진 하늘에서 내려다보는 시점과 이 두시점의 확대 사이즈, 그리고 캐릭터의 눈높이에서 한 점을 중심으로 주위를 둘러보는 360도 시점이 있다. 게다가 전투시에는 라인을 중첩시켜 필드의 기복, 적과의 거리 등을 파악할 수 있다.

하늘에서 정면으로 내려다본 시점. 적의 위치를 잘 파악할 수 있다

뒤에서 본 시점. 이 시점은 숨어 있는 적을 찾아내기 어려운 결정적인 단점이 있다

360도 회전 시점

360도 시점은 맵위의 어느 지점에서든 실행할 수 있다. 이것은 플레이어의 일행중 한명이 보는 시점으로 아서의 어깨 주변부터 시작하여 360도 회전한 것이다. 필드의 상태나 주위를 둘러싼 적의 상태를 파악할 수 있다

화려한 카메라워크!

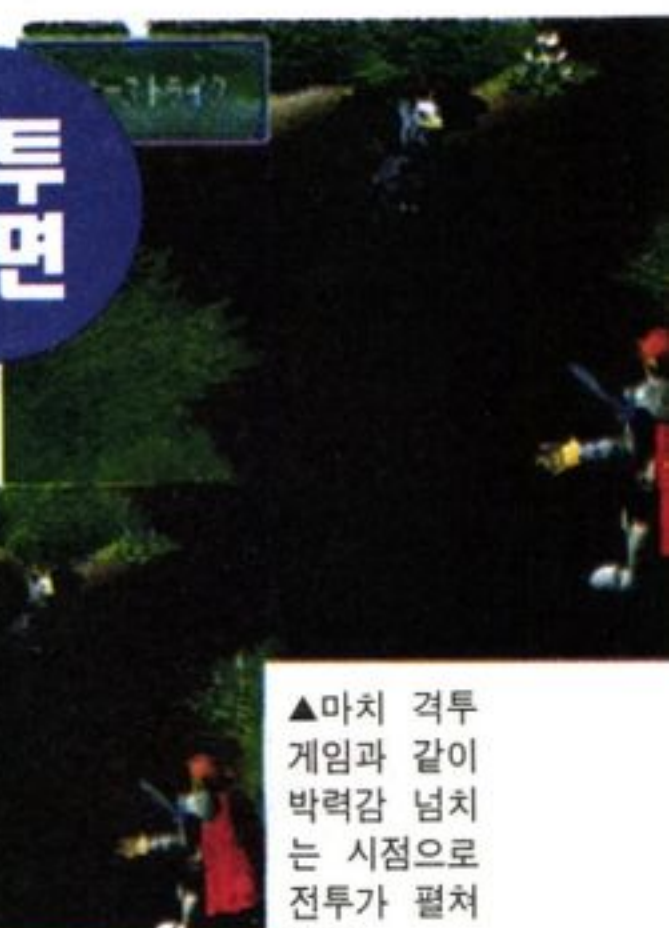
CG의 기술이 시점 이동에만 이용된 것은 아니다. 목표로 정한 적이 있는 곳까지 유니트를 진행시키면 전투가 시작되는 점은 일반적인 시뮬레이션 게임과 같지만 그 과정에는 개발자의 상당한 노력이 담겨져 있음을 발견할 수 있다.

적 유니트에 접촉한 순간 그 캐릭터를 카메라가 순식간에 줌업! 적의 뒤에서 접근할 때는 그 캐릭터를 중심으로 카메라가 원을 그리듯 캐릭터의 뒤에서 주위를 빙돌며 부드럽게 전투 태세에 들어가는 것이다.

보통 화면

전투 화면

▼적의 정면을 향해 카메라가 움직인다. 뒤에서 캐릭터를 보는 형태의 전투화면이 된다

▲▶적에게 뒤쪽으로 접근할 때의 카메라워크. 유니트가 적에게 접근하면

▲마치 격투 게임과 같이 박력감 넘치는 시점으로 전투가 펼쳐진다

게임성 추구

전투는 풀 애니메이션으로 전개된다

필드를 탐색하는 시점 이동, 입체감 넘치는 카메라워크 등 전투신의 연출에 상당한 노력을 엿볼 수 있는 또하나의 장점이 바로 전투신이 풀 애니메이션으로 전개된다는 점이다. 주인공과 적 몬스터들이 격투 게임을 방불케하는 움직임을 보여준다.

에리제의 단위 회복 마법, 아서의 필살기 등 기술에 맞춰 카메라워크가 변화하고 CG를 이용해 치밀하게 그려진 캐릭터는 어떤 상황에도 변형되지 않아 게임 시작부터 끝까지 선명한 움직임을 볼 수 있다.

공격 기술은 무기에 따라 직접 공격과 마법 공격으로 나누어진다. 검으로 마법을 구사하는 무사시의 기술부터 2개의 공격을 합체한 특수기도 존재한다.

무사시 영바꾸기

에리제 호리큐어

아서 에비 스트라이크

SUPER 32X

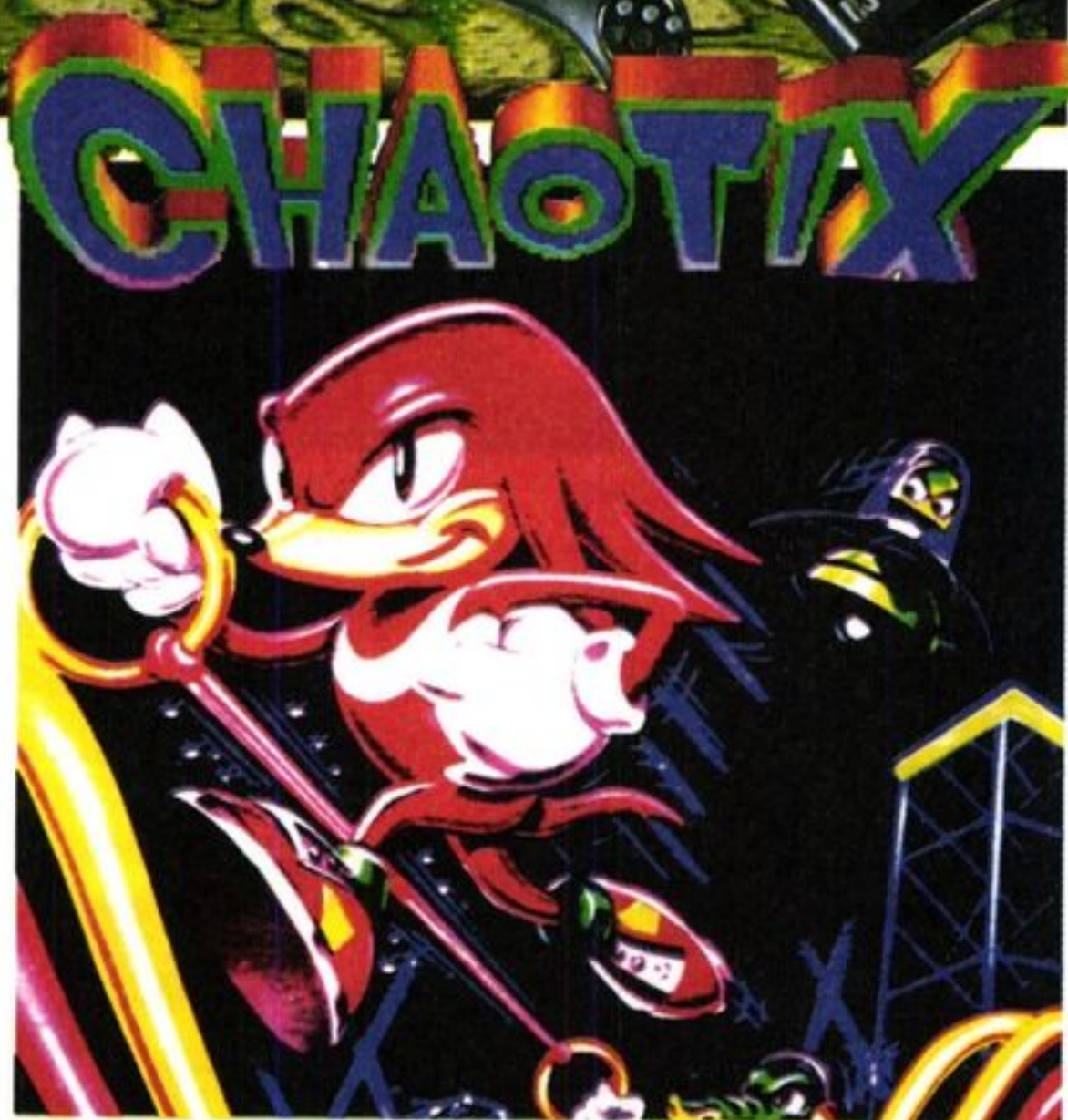
슈퍼 32X 라인 업

CHAOTIX

너클과 그의 친구들이 에그맨 박사를 무찌른다!

카오틱스

슈퍼 32X에 소닉 시리즈의 제 1탄이라고 할 수 있는 「카오틱스」가 드디어 등장한다. 화려한 이벤트와 다양한 스테이지가 가득한 카오틱스! 하이콤을 통해 5월 중순에 발매될 예정이어서 소닉 팬들의 가슴을 더욱 설레이게 하고 있는 카오틱스의 세계로 떠나보자!

장 르	액션
제작사	세가
발매일	95년 5월 중순
가 격	가격 미정

링파워로 파트너를 조작한다!

카오틱스는 너클스가 활약하는 횡스크롤 액션 게임으로 2인의 캐릭터가 링파워를 변칙적으로 구사하여 다채로운 움직임을 보여준다.

너클스 이외에도 많은 신 캐릭터가 등장한다

반동력을 이용하자!

파트너를 고정시킨 후 링을 잡아당겨 반동을 이용한다

플레이 캐릭터와 파트너 캐릭터 선택

우선 연습 스테이지를 끝낸 후 유저가 조작할 캐릭터를 5인 중에 선택할 수 있게 된다. 그 다음 자신이 선택한 플레이 캐릭터를 제외한 캐릭터들 중에서 파트너를 선택한다. 파트너 캐릭터는 크레인 게임처럼 '콤비 캐치' 방식으로 아래에 대기하고 있는 캐릭터를 크레인으로 잡아 선택한다.

먼저 플레이어가 사용할 캐릭터를 선택한다

콤비 캐치로 파트너를 선택한다

캐릭터, 능력 차별주의 선언!

우선 플레이어는 5인의 캐릭터들, 즉 너클스, 에스피오, 벡터 마이티, 챠미비 중에서 플레이 캐릭터를 선택한다. 플레이 캐릭터를 선택한 후 '콤비 캐치'를 이용해 남아 있는 6인의 캐릭터 중에서 파트너를 선택한다. 파트너로만 사용할 수 있는 캐릭터인 보무와 헤비는 다루기 어려운 캐릭터로 선택하지 않는 것이 좋다.

에스피오

항상 몸의 색깔이 변화하는 카멜레온 캐릭터로 천정을 걸어다닐 수 있고 벽에 붙어 이동하는 능력도 있다

마티

독특한 능력은 없지만 점프 능력과 스피드가 뛰어난 캐릭터로 벽을 차고 오르는 능력이 있다

챠미비

점프 버튼을 연타하여 계곡해서 공중을 날을 수 있는 특수한 능력을 지닌 유일한 캐릭터

너클스

점프한 후 좁은 공간에서도 하늘을 활공하는 능력을 지니고 있다. 벽을 기어오르는 능력도 있다

벡터

그의 특수 능력은 점프한후 다시 점프 버튼을 눌러 2단점프를 할 수 있는 것이다

보무

파트너 전용 캐릭터. 체중이 무겁기 때문에 파트너가 되면 이동력이 낮아지게 된다

헤비

보무와 마찬가지로 파트너 전용의 캐릭터. 보무보다 더 무겁기 때문에 행동하기가 더 어렵다

스테이지 대공개!

게임중에는 5개의 존이 있고 그 존마다 5개의 레벨 스테이지가 마련되어 있는데 물론 그곳에는 보스 캐릭터가 플레이어를 기다리고 있다. 존의 순서는 처음부터 정해져 있는 것이 아니라 플레이어가 룰렛 버튼을 눌러 다음 존을 선택할 수 있다.

실내 식물원(BOTANIC BASE)

이 존은 식물이 무성하여 등장하는 캐릭터의 모습을 분간하기 어려울 정도의 실내 식물원이 무대. 스테이지 중에는 식물 형태의 적이 많이 등장하기 때문에 주의하자. 또한 진행하는 길이 루프 형태이므로 링 파워를 이용하여 통과하는 것이 좋다. 가능한 한 식물이 없는 쪽으로 진행해 가면 출구를 찾을 수 있을 것이다.

식물이 무성한 스테이지

적이 기다리고 있다

비공함 항구(MARINA MADEESS)

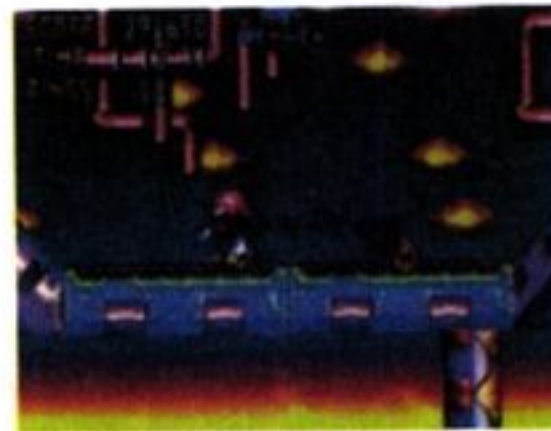
비공함이 정박해 있는 스테이지로 태풍이나 파도 때문에 발판이 움직이고 있다. 이 존에서는 스테이지의 목표가 주로 위쪽에 있기 때문에 움직이고 있는 발판의 타이밍을 맞춰 진행하는 요령이 필요하다. 또한 장소에 따라서는 파트너를 잡아 던져야 진행이 가능한 장소도 있다.

비공함의 발판을 이용해 점프해서 진행하는 곳도 있다

천정에 있는 발판에는 점프하여 통과한다

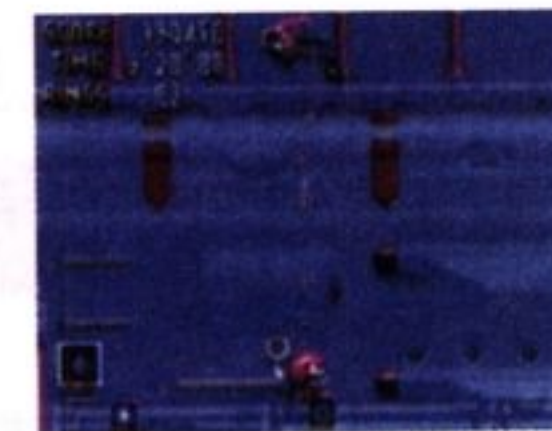
정상을 향해(TECHNO TOWER)

이 세계의 상징적 존재인 높은 탑이 이 존의 무대이다. 정상에 있는 목표물을 노려 링파워로 상대를 던지거나 가속을 붙이는 등 다양한 테크닉을 구사하여 진행한다. 맵 또한 상당히 복잡하므로 주의하자.

스테이지 위쪽을 향해 가면 목표에 이르게 된다

발 밑에는 벨트 콘베어가 있는 기계적인 이미지의 스테이지이다

미로(AMAZING ARENA)

이 존은 스테이지 안에 있는 어떤 시계의 버튼을 누르지 않으면 클리어할 수 없는 특수한 스테이지이며 제한 시간이 있는 미로같기 때문에 시간을 주의하면서 진행하자. 곤도라나 버튼을 누르면 열리는 문이 있으므로 발견했다면 그곳으로 진행해 나간다. 그 길이 바로 목표로 가는 지름길이다.

스테이지 어딘가에 있는 시계 버튼을 누른다

에그맨 박사같은 적이 공격해 온다

제트 코스터(SPEED SLIDER)

이 스테이지는 유원지의 제트 코스터 선로이며 박력 넘치는 급경사의 스피드를 즐길 수 있다. 파워 링을 사용해서 가속으로 달려 통과하는 것이 주요 테크닉이다. 단, 그 앞에 트랩과 적이 있으니 눈 감고 달리는 것은 금물이다!

맹스피드로 제트 코스트를 진행해 나간다

경사를 이용해 높이 점프한다

존의 최후를 장식하는 적은 에그맨 박사가 만든 병기이다

VIRTUAL BOY

VB 연구실

발매일 최종 결정!

7월 21일로 발매가 결정된 버철보이. 지난 3월 24일 일본 마쿠하리 메세에서 개최된 「게임 엑스포 '95」에서는 이 신 하드웨어를 플레이해 볼 수 있는 부스가 마련되어 많은 참가자들의 발길을 멈추게 했다.

과연 이 버철보이는 어떻게 구성되어 있고 어떤 기능을 지니고 있는지 그 진상을 밝혀보자.

빨간색의 앙징스러운 본체를 들여다보면 그 곳에는 암흑 속에서 붉은 광선이 발사되는 공간이 존재한다. 화면 사이즈는 16:9로 와이드 비전과 같은 비율로 화면이라기 보다는 공간이라는 개념을 느낄 수 있다. 사운드는 물론 스테레오 원음으로 시중에서 판매되는 헤드폰을 끼워 들을 수도 있다.

전체도

위쪽의 2개의 손잡이를 움직여 초점을 조정한다

아래서 보면

헤드폰 단자

볼륨 조정 손잡이

통신 케이블 (별매)접속 단자

카세트 꽂는 곳

디스플레이

적색LED 디스플레이

브라운관이나 액정에서는 표현할 수 없었던, 하이콘트러스트로 리얼한 영상의 입체적인 세계를 표현한다.
약 16:9의 와이드 비전 사이즈로 박력 넘치는 영상을 실현했다
암흑의 세계에 떠오르는 적색의 게임 필드는 전혀 새로운 신비로운 세계를 만들어 내고 있다

아이쉐도는 떼어내서 청소한다

아이 쉐이드

외부로 부터의 빛을 완전히 차단한다.
안경을 쓴 채로도 사용할 수 있으며 얼굴에 따라 부드럽게 부착되는 소재를 사용했다.
떼어내서 씻을 수 있어 청결함을 유지할 수 있다

스피커

좌우에 부착되어 있는 2개의 스피커가 스테레오 사운드를 들려주어 게임의 현장감을 더해준다.

콘트롤러

닌텐도가 세계 최초로 개발한 콘트롤러는 사용하기 편리하게 손잡이와 십자 버튼이 각각 2개씩 부착되어 있다.
게임 내에서의 조작은 표면에 있는 버튼보다 뒤에 있는 버튼을 사용하고 이동하면서 공격과 선택 등의 조작을 할 수 있다

배터리 박스

알칼리 건전지 6개를 넣으면 7시간동안 계속해서 플레이할 수 있다

전원의 ON/OFF 스위치도 부착되어 있다

뒷면을 보면

버튼

배터리 팩

VIRTUAL BOY

VB 라인업

버철 리얼리티의 3D 공간을 온 몸으로 느낀다!

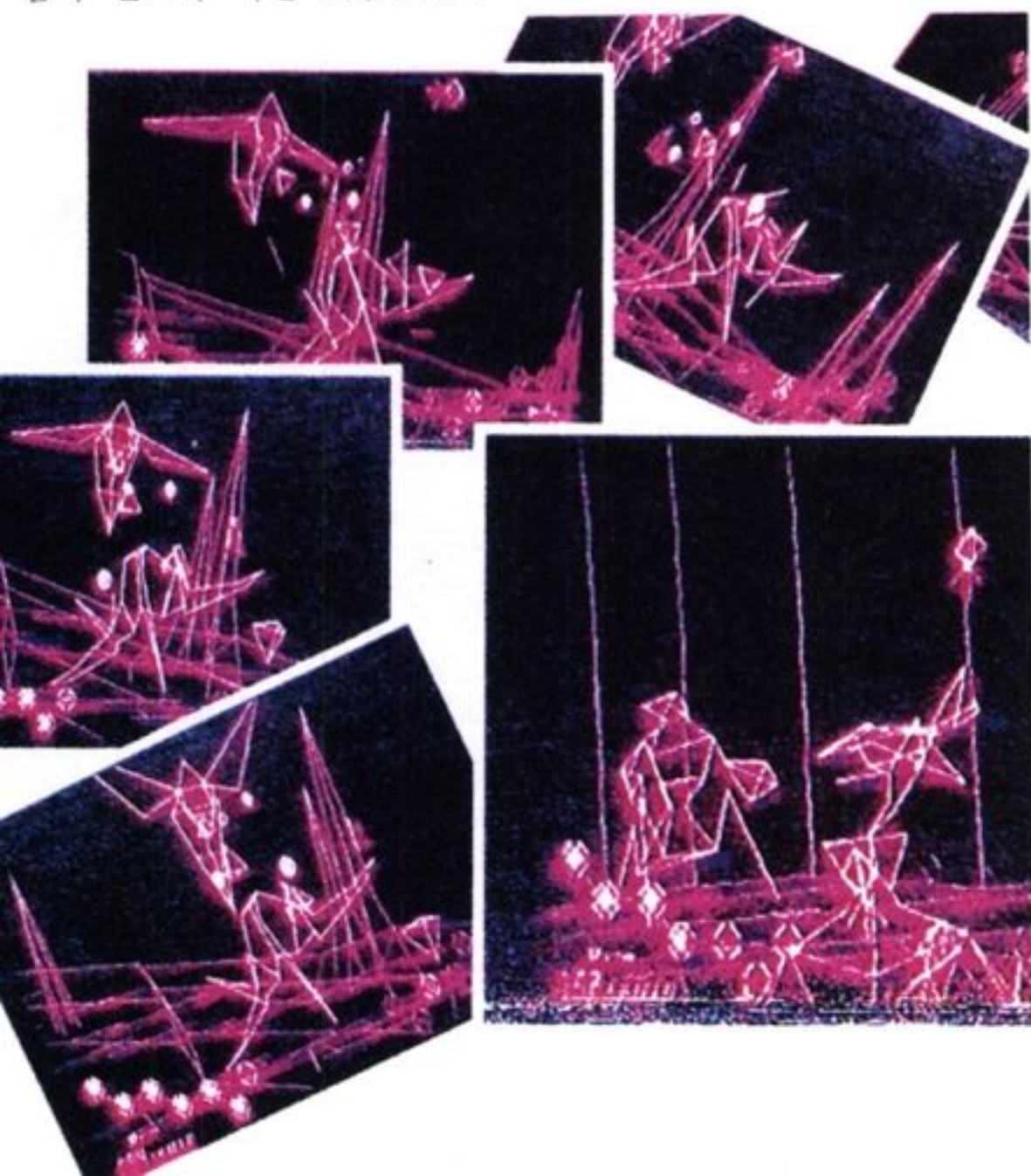
적색 경보

「버철보이」는 지금까지 등장한 TV 게임기들과는 전혀 다른 플레이 감각을 즐길 수 있게 해주는 차세대 게임 머신이다. 그 하드웨어의 특성을 살린 초감각 3D슈팅 게임이 드디어 모습을 드러냈다.

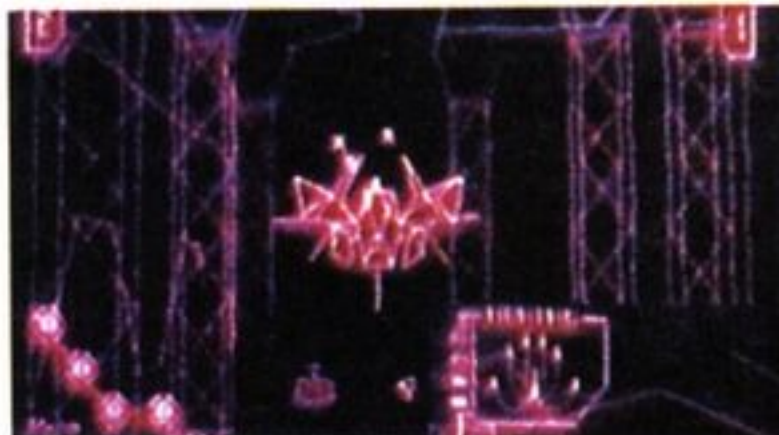
장 르	슈팅
제작사	T & 소프트
발매일	발매일 미정
가 격	가격 미정

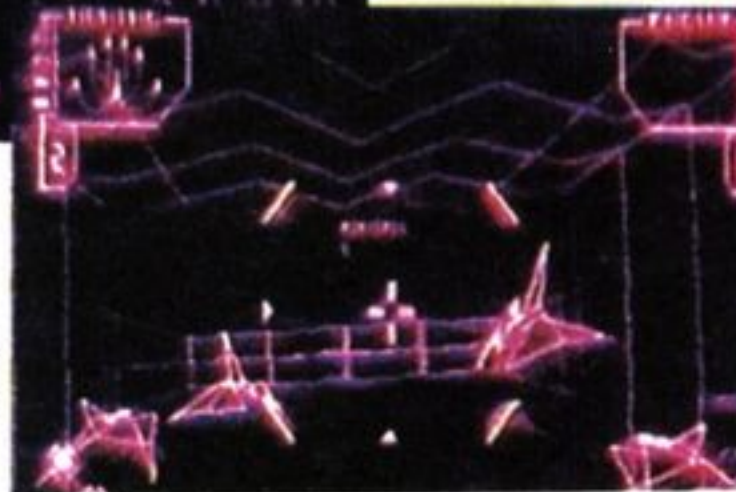
무한의 배틀 필드가 바로 여기에!

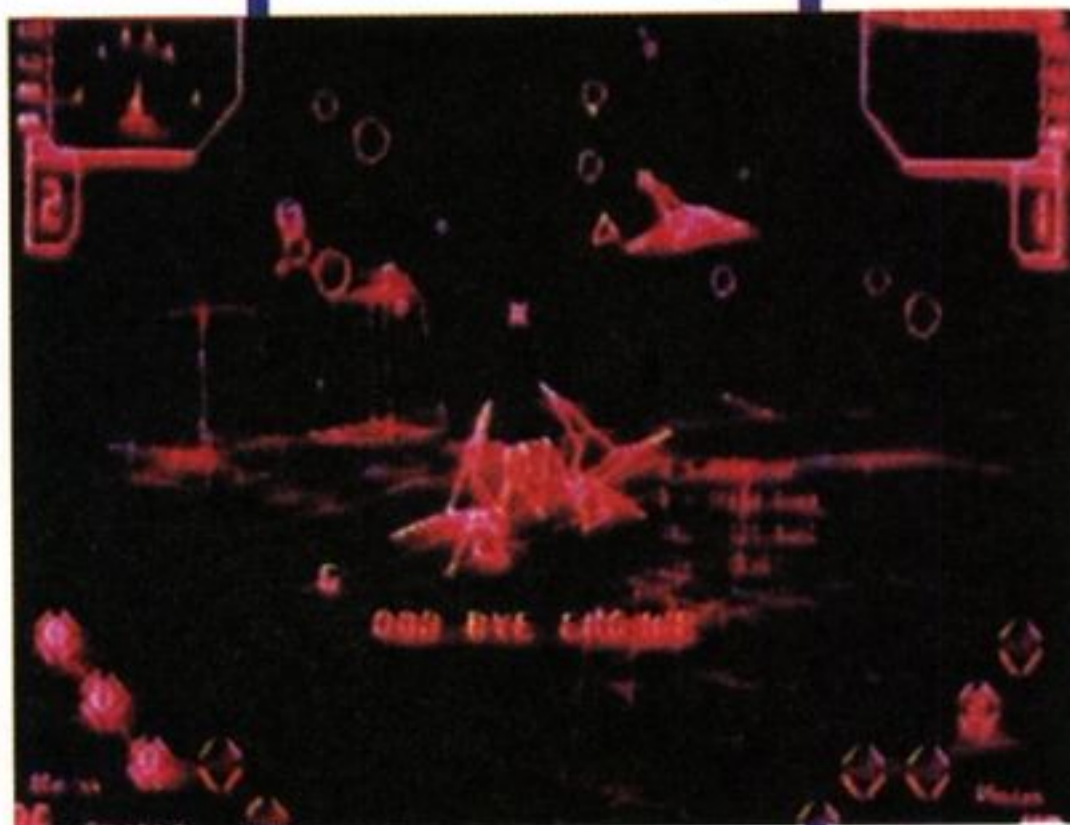
이 게임 최대의 특징은 완벽한 입체감과 공간이 확장되어 펼쳐지는 것을 감각으로 느낄 수 있다는 점이다.

화면 사진을 통해서는 느낄 수 없지만 장애물이나 벽 등에 뚜렷한 원근감을 느낄 수 있기 때문에 적색으로만 표현된 프레임의 필드가 어떤 게임들보다 더욱 리얼함을 느낄 수 있다. 먼 거리에서 갑자기 출현한 적이 점점 가까이 다가와 바로 옆을 스쳐가는 긴박감 조차 생생하게 느껴진다. 또한 플레이어가 한바퀴 돌아 뒤를 향하면 멀어지는 적을 추적하여 공격할 수도 있다.

3D 게임을 위한 새로운 조작 방법

「적색 경보」에서는 좌우상하 뿐만 아니라 필드의 깊숙한 곳이나 자기(自機)의 바로 앞까지도 이동할 수 있다. 두개의 십자 버튼을 동시에 사용한 조작이 필요한 것이다.

먼저 왼쪽 십자 버튼은 기체 머리 부분의 방향을 조작한다. 좌우는 선회, 상하로 하강, 상승을 조작한다. 또한 오른쪽 십자 버튼의 좌우로 자기를 좌우로 슬라이딩시키고 A, B 버튼은 자기의 가속, 감속에 사용한다. 그리고 오른손 뒤에 있는 버튼이 공격 버튼으로 이용된다.

노멀 뷰
셀렉트 버튼을 누르면 플레이중의 시점을 변경시킬 수 있다.

콕피트 뷰
콕피트 시점에서 플레이하면 전투기를 타고 있는 듯한 현장감을 즐길 수 있다

●무기
발칸포 이외에도 호밍 미사일이 등장하는 듯

●엔진
아이템을 취하면 엔진이 파워업되며 최고 속도의 랭크가 플러스된다

●실드
실드의 상태를 일목요연하게 볼 수 있게 되어 있다. 남은 양이 거의 떨어지면 경고해 준다

●스피드
차의 기어 체인지와 같은 감각으로 스피드를 제어한다. 후진도 가능하다

화면 보기

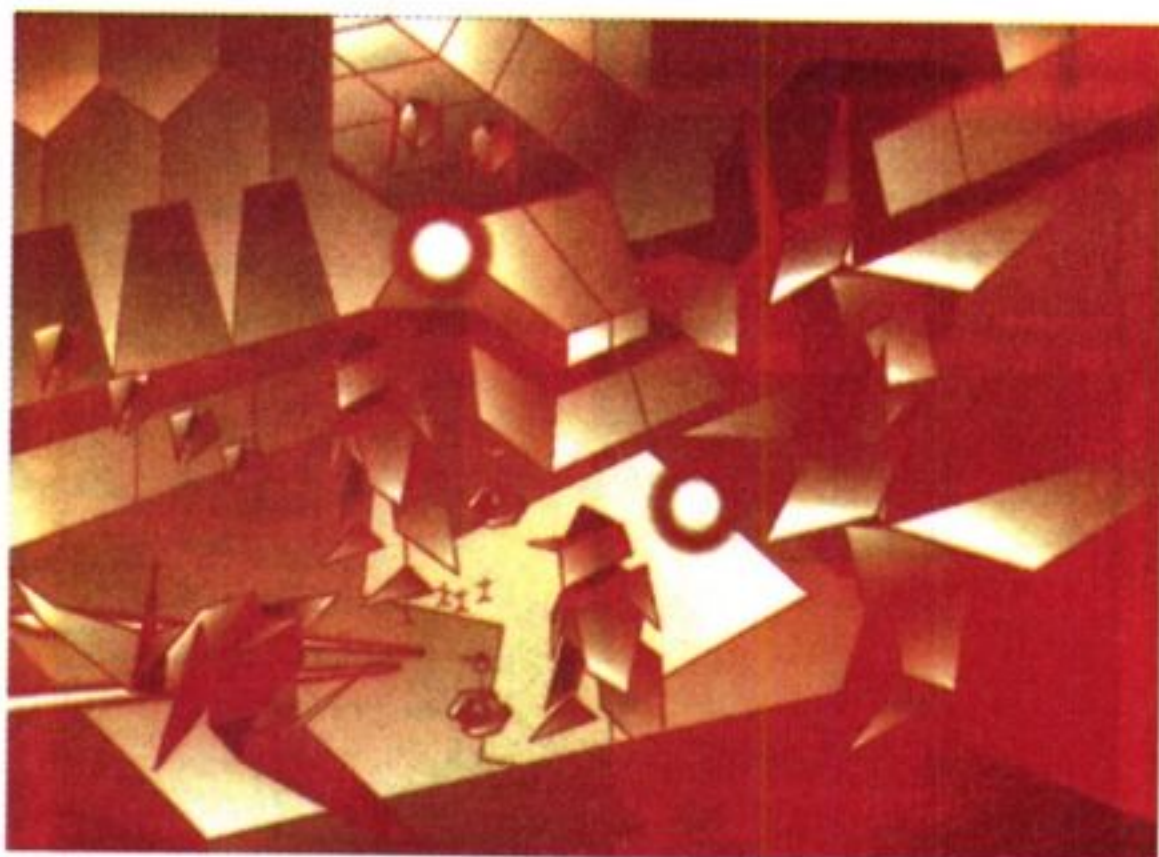
리얼 스테이지

스테이지는 총 5면으로 요새나 로보트 공장, 동굴, 신전 등 다양한 설정이 플레이어를 기다리고 있다. 적 캐릭터들도 화면 사진에서 보면 딱딱하게 움직이는 것처럼 보이지만 실제 게임을 플레이해 보면(지난 게임 엑스포'95에서 플레이해 보았을 때) 마치 살아 있는 생물체처럼 부드러운 액션을 보여 준다. 또한 접근함에 따라 변형되거나 바닥이나 벽면이 움기되어 등장하는 등 플레이어를 당황케 한다.

화면 전체가 적색 분위기지만 상당히 세심한 부분까지 표현되어 있기 때문에 기대해도 좋을 듯!

종횡무진!!

▲로보트 공장. 바닥 위를 뛰어 도망가는 인간의 모습이 코믹하게 연출되었다

▶공장내의 광장을 빠져나가 도로에 접어들었다. 하강하는 느낌이 온 몸에 전달된다

플레이중의 이미지. 요새 내부로 들어가 보자. 벽과 바닥의 원근감이 표현되어 있기 때문에 식별하기 쉽다

표현 능력은 무한대!

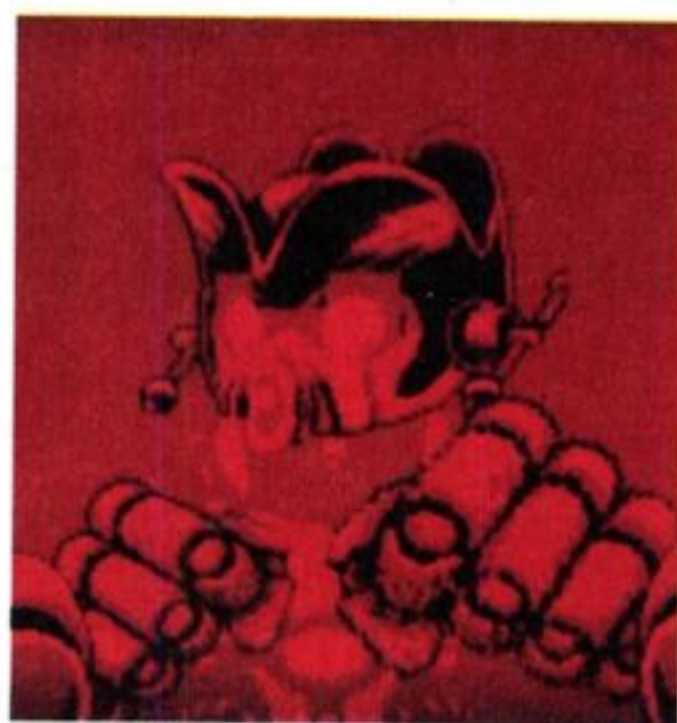
버철보이의 화면은 적색으로만 표현된다. 그러나 실제 플레이어가 그것을 전혀 느끼지 못할 정도로 세세한 부분까지 무늬와 색의 짙고 엷음이 표현되어 있어 박력 넘치는 화면을 즐길 수 있다. 기존의 게임기에는 없는 다양한 표현이 가능하며 아직도 밝혀지지 않은 능력도 존재한다.

증가추세에 있는 참가 서드파티

「버철보이」는 게임, 바로 그 질적 수준을 완전히 변화시킨 본격적인 차세대 머신이라고 할 수 있다. 새로운 하드웨어가 계속 등장하고 있지만 그 것들은 모두 가정용 게임을 '강화'시키는 기기인데 반해 「버철보이」는 TV 모니터를 사용하지 않고 가정용 게임기의 법칙을 완전히 무너뜨려 버렸다. 이것은 닌텐도만이 가능한 발상의 전환이었다고 할 수 있겠다.

「적색 경보」의 개발은 지금까지 쌓아온 게임 개발의 노하우가 전혀 통용되지 않았기 때문에 다른 소프트 개발보다 배의 시간이 걸렸다.

처음에는 다른 게임들처럼 설정 자료와 기획서를 만든 후 프로그램을 작성하는 식으로 진행하려 했지만 실제로 시작해 보니 그런 과정이 전혀 도움이 되지 않았고, 어쨌든 진행하면 할수록 표현 가능한 것들이 늘어나 하드웨어 그 자체의 가능성을 실감하게 되었다.

현재는 버철보이 소프트를 개발하는 프로그래머가 얼마되지 않고 아직 모르는 부분도 많지만 점차로 버철보이의 능력에 매력을 느끼는 제작자들이 늘어날 것으로 보인다. 그리고 T&E 소프트에서도 이 게임 이후의 제 2탄을 준비중에 있다.

텔레로 복서(가칭). 닌텐도의 펀치가 플레이어를 위협한다

버철보이 소프트, 맹렬 개발중

현재 7월 21일로 발매(발매 가격은 15,000엔으로 결정)가 결정된 버철보이. 이번에 소개한 소프트 이외에도 하드웨어의 발매에 맞춰 닌텐도와 허드슨을 선두로 많은 제작사들이 소프트 개발에 박차를 가하고 있다.

한편 GB나 SFC에서 히트작을 내놓았던 제작사들도 참가하여 하드웨어의 특성을 살린 참신한 게임의 등장을 예고하고 있다.

발매 예정의 주변기기 일람

주변기기명	기 능
숄더 사운드	버철보이의 받침을 풀어 본체를 머리에 고정시킬 수 있다. 이것만 있으면 어떤 자세로든 게임을 플레이할 수 있다.
통신 케이블	게임보이의 통신 케이블과 같이 2대의 버철보이를 연결하여 대전 플레이를 즐길 수 있다. 지원 소프트는 미정.
AC 어댑터	슈퍼컴보이와 함께 사용할 수 있다. 본체에는 부착되어 나오지 않는다.
AC어댑터 테이프	AC 어댑터를 사용할 때 콘트롤러에 접속해야 하는 장치.
배터리 팩	콘트롤러에 접속하여 사용하는 충전식 전지. 여러번 사용 할 수 있다.
배터리팩세트	충전식 전지와 충전하기 위해 필요한 것이 세트로 만들어 진 것.

PC-FX●PC-FX●PC-FX

PC-FX 라인 업

PC-FX 최후의 보루 「3」은 스케일 업 등장

천외마경 III

천외마경

기념비적인 작품 결합시킨 PC엔진의 RPG와 애니메이션을

천외마경2~만지마루~

높여 주었다 움과 스토리성을 비주얼의 아름다

천외마경~풍운 가부키전~

연출이 가득하다 성격대로 멋있는 주인공 가부키의

가부키 일도양단

액션이 되어 돌아왔다 개성파 캐릭터들이 대전 천외 시리즈의 최신작

PC엔진 최대의 인기 시리즈인 「천외마경」이 SFC에 이어 PC-FX와 새턴 등의 차세대 게임기의 세계로 진출이 결정 되었다. 금년말에는 SFC용 소프트로 「천외마경 ZERO」가 허드슨에서 발매될 예정이다. 이 소프트에는 지금까지보다 배이상의 데이터를 기록할 수 있는 신개발의 특수 카트리지가 사용된다. 새턴용인 「천외마경 외전 ~제 4의 묵시록~」은 내년 여름 발매를 향해서 개발이 시작되었다. PC-FX용은 이전부터 「3」의 등장에 대한 소문이 있었으며, 팬들의 성원에 의해서 「천외마경3 NAMIDA」가 등장하게 되었다.

이들 시리즈는 각각의 캐릭터와 스토리를 변화시켜서 보다 넓은 천외마경의 세계를 만들어가고 있다.

이 제작의 핵이라 할 수 있는 나까모토씨의 이야기를 빌리면 "지금은 허드슨의 엔지니어 대다수가 이 기획에 매달려 있습니다. 「천외마경」시리즈는 허드슨의 입장에서 본다면 '회사의 사활을 건 장대한 놀이'이기 때문이죠. 그래서 어설픈 이식은 하지 않을 것입니다. 천외 월드라는 거대한 유원지가 있고, 3종류의 소프트가 각각 놀이 기구라 볼 수 있습니다." 라고 이번의 기획에 대해서 밝혔다.

현재까지 PC-FX에 이렇다 하게 내세울 만한 소프트가 없었기 때문에 소비자들의 구매욕은 떨어지게 되었는데 이번에 허드슨의 천외마경3에 의해서 앞으로 어떤 반응이 일어날지 관심이 모아지고 있다.

지금 국내 사정을 이야기 하자면 흔히들 게임의 메카라고 알고 있는 용산 전자상가에서 조차도 PC-FX는 그다지 취급하지 않는 방향으로 나가고 있다. 그러나 아직까지도 많은 매니어들이 허드슨의 천외마경 시리즈(PC엔진판)를 찾고 있으며 허드슨의 RPG제작 능력을 믿고 있다. 때문에 이후에 천외마경3으로 발매가 시작되고 그 사이에 천외마경3로 주목받고 있는 PC-FX를 뒷받침 할 만한 소프트의 발표가 이어진다면 국내에서도 PC-FX를 쉽게 만날 수 있게 될 것이다.

허드슨의 천외마경3, PC-FX용 발표는 PC-FX에게 희망의 빛을 안겨준 것이나 다름이 없다.

PC-FX로의 이식후, SFC에서 울트라64로의 전개도 노리고 있는 허드슨의 나까모토씨

여기에 소개하고 있는 2장의 일러스트는 작년에 공개된 「3」의 이미지 일러스트이다

인기 차세대기 소프트들의 금단의 비법이 한자리에! 지금 차세대 유저들은 주목하십시오! 차세대 유저가 원하는 차세대 비법이 여기에 있습니다. 이제부터 차세대 유저라면 당연히 차세대기 금단의 비법 코너를 보십시오!

팬저드래군

숏 & 레이저 변경

숏과 레이저를 3종류에서 선택할 수 있는 비법. 우선 숏을 선택하려면 노멀 게임을 노 컨티뉴로 엔딩을 봐야만 한다. 그리고 다시한번 게임을 시작하여 에피소드의 번호가 표시되고 있을 때에 X,Y,Z를 계속해서 누른다. 그러면 X에서 통상 숏, Y에서 확산 연사탄, Z에서 관통탄이 선택되게 된다. 또한 레이저를 선택하려 할 때에는 우선 하드 게임을 노 컨티뉴로 클리어해야만 한다. 그리고 다시한번 게임을 시작하여 에피소드의 번호가 표시될때 A,B,C버튼을 계속 누른다. 그러면 A버튼은 통상 레이저, B버튼은 자색 레이저, C버튼은 녹색 레이저를 선택할 수 있게 된다. 이들은 색에 의해서 각각 궤적이 달라진다.

하드 게임이나 노멀 게임을 선택하자

어쨌든 노 컨티뉴로 클리어하자. 어렵겠지만 힘내서 도전해 보자!

숏 셀렉트

노멀게임을 노 컨티뉴로 클리어하자

EPISODE 1

에피소드의 번호가 표시될 때 커멘드 입력

XYZ를 계속 누른다

버튼	종 류
X	통상의 숏
Y	확산하는 숏
Z	관통하는 숏

레이저 셀렉트

하드 게임을 노 컨티뉴로 클리어 하자

EPISODE 1

이 화면에서 A,B,C 버튼을 누른다

버튼	종 류
A	통상 레이저
B	자색 레이저
C	녹색 레이저

팬저드래군

회전으로 조준

드래곤의 체력이 4분의 1 이하가 되면 방향 버튼을 우상, 우상이나 좌하,좌하의 순으로 재빠르게 누르자. 그러면 드래곤이 회전할 것이다. 그리고 숏 버튼을 누른 채로 회전해 보자. 그러면 커서를 맞추지 않아도 자동적으로 화면 안의 적들을 조준할 것이다. 때문에 공격이 훨씬 쉬워지게 된다. 단, 한번에 조준할 수 있는 적들의 수는 최대 8개라는 점에 주의하자.

체력이 4분의1 이하가 되었다면 커멘드를 입력하자

우상, 우상이나 좌하, 좌하의 순으로 재빠르게 누른다

커멘드가 성공하면 이 처럼 1회전을 하게 된다. 이 때에 숏 버튼을 누른 채로 있으면 화면안의 적을 자동적으로 조준해 준다

팬저드래군

명중률로 라이프 업

각각의 에피소드를 클리어하면 명중률이 표시되는데 이 명중률이 80%를 넘으면 남아있는 기체수가 증가한다. 80%이상 90%미만이 1기, 90이상 100미만이 2기, 100%라면 5기가 증가하게 된다.

EPISODE 1 COMPLETED SHOT DOWN RATIO : 75.8 %

클리어하게 되면 명중률이 표시된다

EPISODE 1 COMPLETED SHOT DOWN RATIO : 95.1 % You get 2 credits

95%이기 때문에 2기가 늘어났다

철권

중간 보스들과 헤이하치를 고를 수 있다

이 비법은 플레이 가능 캐릭터를 무려 17명으로 늘리는 비법중에 비법이다. 그러나 방법은 간단하다. 우선 모든 캐릭터

로 엔딩을 보게 되면 각 캐릭터들의 중간 보스들을 선택할 수 있게 된다. 그리고 라스트 보스인 헤이하치를 선택하려면 어떤 캐릭터라도 상관없으니 노 컨티뉴로 엔딩을 보면 된다.

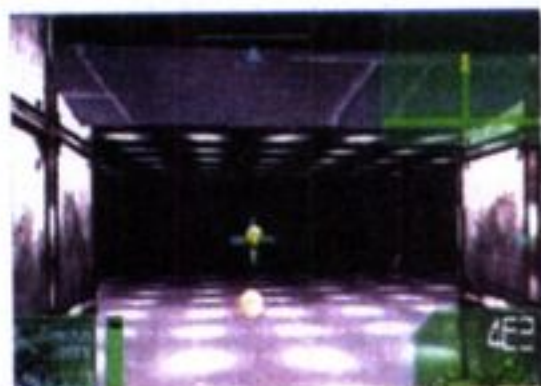
헤이하치로 플레이할 경우 대전하는 것은 일반 캐릭터들이 아닌 중간 보스들과 대전하게 된다.

헤이하치의 기술은 모두 강력한 것뿐이다

헤이하치의 라스트 보스는 바로 사이버 카즈야이다

키리크 더 블러드

보스 간단 공략법

키 카드를 입수하고 보스가 있는 곳까지 가서 문을 열도록 하자. 여기에서 방안에 들어가지 말고 입구에 서서 방의 가운데를 바라보며 탄환을 발사하자. 화면상에서는 보스 캐릭터가 보이지 않지만 탄환은 확실하게 보스 캐릭터에게 맞는다. 어느정도 탄환을 사용했다면 방안으로 들어가자. 그러면 보스의 등장 데모가 흐르지만 전투에 들어가면 곧바로 폭발하게 되고 보스의 폭발 데모가 나올 것이다.

방안에 들어가지 말고 밖에서 탄을 쏘도록 하자. 이것으로 보스는 데미지를 입게 된다

방안에 들어가면 보스의 출현 데모가 흐르지만, 곧 폭발하게 된다

투신전

WIN or LOSE?

에리스와 대전하고 있을 때 가끔 일어나는 것. 하이테크 비법이라기 보다는 바보같은(?) 기술이다. 가능한 한 투기장의 끝에서 싸운 후 마지막에 아슬아슬한 장소에서 에리스를 이기게 한다. 그러면 승리의 댄스중에 에리스가 장외로 떨어지지만 그 때 함께 WIN 문자도 화면 아래로 떨어지게 된다. 이기긴 했지만 그다지 좋은 기분은 아닐 것이다. 이 기술은 어느 캐릭터라도 가능하지만 승리 포즈가 화려한 에리스는 비교적 간단하게 떨어진다. 이후에는 싫어하는 캐릭터를 떨어뜨려 보자. 언젠가 패배했던 가이아와 쇼를 선택해서 떨어뜨린다면 조금은 기분이 풀릴지도?

이겼어도

바보!!

극상 파로디우스다!

잔여 기가 증가한다

극상 파로디우스의 타이틀 화면에서 ×를 5회, □를 7회, △를 3회 누르면 효과음이 울리게 된다. 게임을 시작하면 잔여 기 표시가 99로 되어 있으므로 총 100 기의 상태로 시작하게 된다.

이처럼 잔여기 표시가 99가 되어 있는 것이다. 이것으로 100번까지는 실수해도 상관없다

두번째 주기부터 시작한다

극상 파로디우스의 타이틀 화면에서 △를 5회, ○를 7회, ×를 3회의 순으로 입력하고 시작하면 갑자기 난이도가 두번째 주기부터 시작될 것이다.

굉장히 어려운 두번째 주기부터 시작한다. 초반의 자코들도 거침없이 공격해 온다

리세트 기술

콘트롤러를 이용하여 본체에서 떨어진 곳이라도 리세트를 걸 수 있는 비법. 콘트롤러의 L1, R1, 스타트, 셀렉트를 누르면 리세트가 되고 타이틀 화면으로 되돌아 오게 된다.

스테이지 셀렉트

타이틀 화면에서 □를 5회, △을 7회, ○을 3회 입력한다. 소리가 났다면 성공이다. 이것으로 스테이지 셀렉트 화면에 들어가는 것이 가능하다. 이 기술은 어떤 모드에서라도 사용 가능하다.

사이버 슬렛

이기지 못한 플레이어에게 선물을

이 게임 최종 보스를 쓰러뜨리면 보스 이외의 적 비글을 사용할 수 있게 된다라는 것은 이전에 소개했지만 실제로는 보스를 쓰러뜨리지 않고도 커멘드 입력으로 사용할 수 있다는 사실이 판명 되었다.

1P 콘트롤러에서 ↑←↓→↑△↑→↓←↑○를 입력하면 갑자기 처음부터 스틸 나이트와 카니 비글을 사용할 수 있게 된다.

타이틀 화면에서 커멘드를 입력하면…

사용할 수 있는 비글이!

차세대 집중공략

철권

鉄拳

전 세계를 무대로 펼쳐지는 최강 격투 토너먼트. 미시마 재벌 주최의 이 대회가 노리는 것은 과연 무엇인가!? 각자의 이상과 꿈을 가슴에 품고 지금 8인의 격투가가 모였다.

장 르	액션
제작사	남코
현지발매일	95년 3월 3일
현지발매가	7,800엔

각 캐릭터 10연발 슈퍼 콤보

미시마 카즈야

미시마 재벌의 후계자. 침착하며 냉철한 사고를 한다. 아버지에게 인정받은 공수도의 달인. 이번 대회의 주최자인 아버지에게 반감을 가지고 있으며 대회 자체를 무너뜨리기 위해서 참가한다. 대회 종료후 아버지의 권력을 이어받아 세계적 규모의 쿠데타를 일으키려는 계획을 가지고 있다.

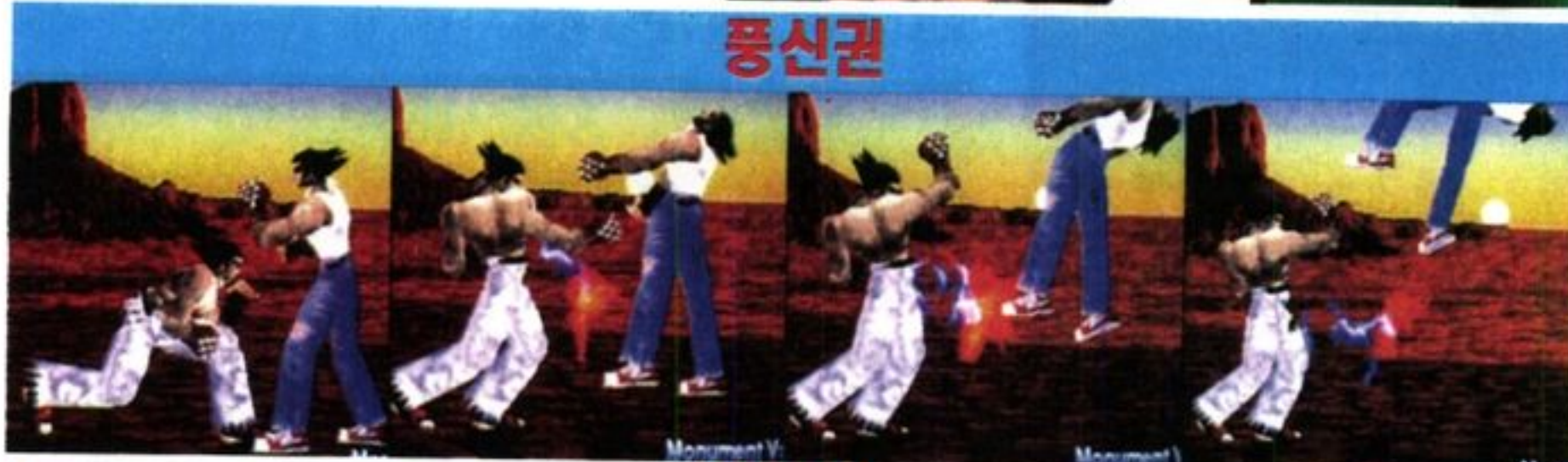
쿠데타는 아버지의 유지를 이은 것(아버지를 자랑스럽게 생각하고 있다)이다. 가슴에 큰 상처가 있는 것이 신체적 특징이다(5살때 아버지가 계곡으로 떨어뜨렸다).

카즈야의 대명사 풍신권과 뇌신권

CPU와 대전중에 카즈야가 움직이고 있다면 반드시 사용하게 되는 기술이 바로 풍신권이다.

보기에는 특징적인 것이 없는 단순한 어퍼컷이지만 위력이 높고 상대를 공중으로 날려 버린다. 이 2대 요소가 풍신권의 모든 것이다.

뇌신권은 풍신권이 더욱 강력해진 것. 언뜻봐도 알 수 있듯이 전신을 활용하여 상대에게 어퍼컷을 날리므로 상당히 멋있다. 기술의 파워는 풍신권 보다 강하며 빈틈이 있기 때문에 이 기술에 당한다면 굴욕감을 느끼게 될 것이다.

10연발 콤보

「십자키를 상대방에게 두번 입력한 후 우측펀치, 좌측펀치, 우측펀치, 우측펀치, 좌측킥, 우측킥, 우측킥, 좌측펀치, 우측펀치, 좌측펀치」를 누르게 되면 10연발 슈퍼 콤보가 나가게 된다. 특히 뇌신권으로 게임을 마무리하기 때문에 통쾌함을 느낄 수 있다.

풍신권

뇌신권

폴 피닉스

초열혈 미국인 격투가. 무도가 무엇인지를 알고 있는 몇 안되는 외국인이다.수행을 좋아하며 유도를 기본으로 다양한 격투기에 정통하고 있다. 보다 강한 상대와 싸우기 위해서 대회에 참가했다. 누군가와 싸우고 있을 때가 진정한 자신의 모습이라고 생각하고 있다. 이전에 미시마 카즈야와의 대결에서 승패를 내지 못한 채 무승부로 끝나자 일방적으로 라이벌로 생각하고 있다.

폴 피닉스의 일격필살

폴을 사용해 보면 알겠지만 폴에게는 흡사 아키라의 붕격운신쌍권장과도 같은 기술이 있다. 그것이 바로 붕권인데 폴의 일격필살에 큰 도움을 주는 기술이다.

붕권은 크게 한발짝 들어가서 주먹으로 상대를 강타하는 기술로 적중되면 상대는 멀리 나가떨어지게 된다. 기술의 동작이 커보이기는 하지만 보기에만 그럴 뿐이며 방어당해도 빈틈이 생기지 않으며 대전, 최속 패턴을 중심으로 하는 필살기이다.

폴의 10연발 콤보

카즈야가 마지막을 뇌신권으로 끝낸다면 폴은 마지막을 붕권으로 끝낸다. 커멘드는「좌측펀치, 우측펀치, 좌측킥, 우측펀치, 좌측펀치, 우측펀치, 좌측펀치, 우측킥, 우측펀치, 좌측펀치」이다. 카즈야의 10연발 콤보와 마찬가지로 통쾌한 기술이다.

붕권

니나 윌리암즈

아일랜드인인 아버지에게 암살기술로써 골법과, 어머니에게는 호신술로 합기도를 배웠다. 뛰어난 격투 센스를 가지고 있다. 대회의 주최자를 암살하기 위해서 대회에 참가한다.

암살자로서의 자신과 사람들에게 상처를 입히지 않으려는 자신 사이에서 크게 갈등하고 있다.

서브 미션 스페셜

니나를 사용하게 되면 반드시 사용하고 싶어지는 기술. 관절기이지만 던지기 기술로 조작한다. 스타트는 모두 '장악'부터 조작되고 손목 꺾어 굳히기 이외의 기술에 연결되면 커멘드 입력 버튼의 회수는 10회가 되어 진정한 10연 콤보라 할 수 있다. 장악으로 중단하게 되면 상대는 쓰러지지 않으며 그 외에는 큰 다운공격을 할 수가 있다. 이 서브 미션 스페셜을 사용할 수 있는 것만으로도 니나를 플레이할 가치가 있다.

니나의 10연발 콤보

「좌측펀치, 우측펀치, 좌측펀치, 우측펀치, 좌측킥, 좌측킥, 우측펀치, 좌측펀치, 우측펀치, 우측킥」. 니나의 10연발 콤보는 빠른 스피드를 자랑한다. 특히 마지막의 발차기는 상대를 날려버리는데 이것이 피니쉬 기술로 쓰여진다면 상당히 보기 좋을 것이다.

쌍장파

장악

접근하여 동시에 2개의 펀치버튼을 누른다

마셜 로우

절권도의 정통 계승자. 샌프란시스코의 차이나 타운에서 중국집을 경영하고 있지만 장래에는 도장을 만들려는 계획을 세우고 있다. 이 대회에서 우승하여 막대한 액수의 상금과 자신의 이름을 세계에 알리기 위해서 대회에 출전한다. 그에게는 두번다시 없는 찬스가 온 것이다.

분노의 철권

로우는 레버를 입력한 채 사용하는 드래곤 너클 콤보라는 기술이 있는데 이것이 바로 로우의 중심 기술이다. 이 기술은 3연발 콤보인데 2번째가 중단 공격이기 때문에 틈이 거의 없다고 볼 수 있다. 더우기 이 기술은 2번째에서 멈춘 다음 좌연권을 2발 연사하고 레버를 입력한 후 드래곤 너클 콤보를 구사하는 등 다양하게 사용할 수 있으므로 익혀두면 유리한 기술이다. 크게는 6발정도까지 연속기술이 들어가기 때문에 분노의 철권이라 부른다.

로우의 10연발 콤보

「좌측펀치, 우측펀치, 우측펀치, 좌측펀치, 좌측킥, 좌측킥, 좌측킥, 우측킥, 좌측킥, 우측킥」. 커멘드만 봐도 알겠지만 로우의 10연발 콤보는 대다수가 킥기술로 이루어져 있다. 특히 마지막을 서머솔트로 장식하기 때문에 로우만의 독특한 멋을 풍기고 있다. 하지만 파워면에서는…

드래곤 너클콤보 (상·중·하)

드래곤 너클콤보(상·상)

킹

고아들을 위해서 싸우는 복면레슬러. 설정이 타이거 마스크와 비슷하다. 킹 자신도 고아로 상당히 불행한 소년기를 보냈다. 그러나 불행한 날들을 보내고 있던 킹에게 어떤 목사가 나타나 자신의 아들처럼 킹을 맡아 키운다. 그 이후 그의 인생은 변하기 시작했고 자신과 똑같은 고아들을 위해서 싸우기 시작한다.

평상시에는 목사로 활동하고 있지만 한번 복면을 쓰면 누구도 그를 멈출 수는 없다. 고아원을 설립할 자금을 모으기 위해서 대회에 참가한다.

적중되면 상대를 하늘로 날려 버린다!

한발 앞으로 전진하여 상대를 습격하는 어퍼컷. 이 스매쉬 어퍼 컷은 중단 공격으로 설정되어 있다. 적중된 경우에는 상대는 공중으로 튕겨 나간다. 이때가 공중 콤보의 찬스이다.

스매쉬 어퍼 컷

킹의 10연발 콤보

「좌측펀치, 우측펀치, 좌측펀치, 좌측펀치, 우측펀치, 우측킥, 우측킥, 우측킥, 좌측펀치, 좌측킥」. 이 킹의 기술은 전반부분의 파워가 약하기 때문에 반드시 10연발이 들어가지 않으면 소용이 없다. 10연발을 성공시키기 위해서 꾸준히 연습하자.

구소련 연방이 비밀리에 개발한 슈퍼 살인 로보트. 로보트이기 때문에 강력한 공격을 펼친다. 카즈야가 후에 쿠데타를 일으킨다는 사실을 오래전부터 예상하고 있던 러시아측에서 카즈야를 죽이기 위해서 대회에 참가시킨다.

잭

다운된 상대를 그대로 잠재운다!

잭의 해머 너클은 쓰러진 상대를 공격하는 것도 가능하며 서 있거나 앉아있는 상대를 다운시키기도 하는 다방면의 기술이다. 양손으로 상대를 위에서부터 아래로 쳐내려가는 기술이다. 공격력도 높고 중단 공격이기 때문에 웅크리고 있는 상대를 다운시킬 수 있어 접근전에서 상당히 유용한 기술이다.

해머 너클

잭의 10연발 콤보

「십자키를 아래로 입력하고 우측펀치, 좌측펀치, 좌측펀치, 좌측펀치, 우측펀치, 좌측펀치, 우측펀치, 좌측펀치, 펀치 두개 동시, 펀치 두개 동시」. 잭의 10연발 콤보는 첫번째가 맞게 된다면 그 때부터 입게 되는 데미지는 장난이 아니다. 다리가 짧은 관계로 펀치 기술로 끝을 내지만 그 파워는 8인중 최강이다.

미셸 창

인디언 거주구 지하에 숨겨져 있는 보물을 찾아내기 위해서 미시마 헤이하치가 보낸 남자가 인디언의 딸과 사랑에 빠져, 그 사이에서 태어난 자식이 바로 미셸이다. 그후에 남자는 거주구를 지키기 위해서 싸우지만 헤이하치의 손에 의해서 살해당한다.

18세가 되던 날, 미셸은 어머니에게 아버지의 죽음에 대한 진실을 듣게 되고 복수를 위해서 세계 각지를 방랑하게 된다.

어느날 '미시마'라는 키워드를 가진 대회가 있다는 소식을 듣고 「킹 오브 아이론피스트 토너먼트」에 참가하게 된다.

전소퇴의 사용법이 승리의 열쇠

미셸의 주력 무기, 전소퇴. 이 기술은 중단 공격에 당하기 쉽다는 결점이 있지만 빈틈이 적기 때문에 자주 사용할 수 있다. 더우기 우측 킥버튼으로 전소퇴를 취소하는 것도 가능하다.

또한 전소퇴에는 3종류의 파생기가 있는데 하상단의 전소연퇴, 하중단의 전소십자파와 하, 하단의 전소편퇴가 있다.

미셸의 10연발 콤보

「우측펀치, 좌측펀치, 좌측펀치, 우측펀치, 좌측킥, 좌측킥, 좌측킥, 우측킥, 우측킥, 좌측펀치」 미셸의 10연발 콤보는 다른 캐릭터들의 콤보와 비교해서 사용하기가 쉽고 적중률도 높은 편이지만 파워가 약한게 흠이다.

전소퇴

세계 규모의 도적집단 만당의 수령. 이 대회의 운영 자금을 동료에게 빼앗기지 않으려 참가한다. 만당의 조직원은 부정한 행위를 하여 이윤을 올리고 있는 사람들의 재산만을 훔쳐 가난한 사람들에게 나누어 준다. 절대로 자신들을 위해서 훔치거나 하지는 않는다. 완전히 의적이네!

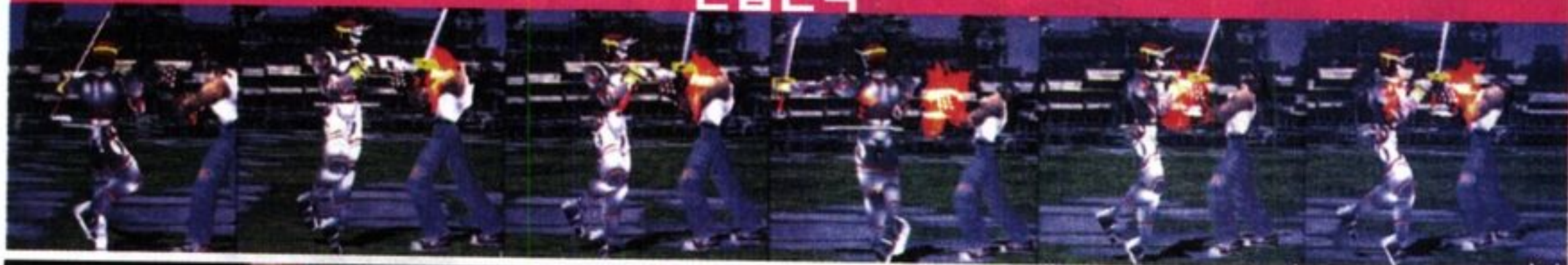
요시미츠

요시미츠의 기본은 회전!?

인법 만갈은 전진하면서 회전하여 공격하는 요시미츠다운 기술이다. 일반적으로는 인법만갈을 2번정도 히트시킨 후 연속 회전차기로 변하는 전법으로 유명하지만, 방어하는 상대에게는 인법만갈에서 직접(↘+RP)공격 등 중단 공격을 구사하면 유효한 2척 공격이 된다.

요시미츠의 10연발 콤보

「좌측펀치, 우측펀치, 좌측펀치, 우측킥, 우측킥, 우측킥, 좌측펀치, 좌측펀치, 좌측펀치, 좌측펀치」. 요시미츠의 10연발 기술은 '만당난무'라고 일컫는다. 강력한 인술의 연속기로 칼을 사용하는 특색 있는 마무리가 눈에 띄는 기술이다. 커맨드도 간단하고 공격력 또한 강력하다.

인법만국

철권 명장면 일람

릿지 레이서, 스타 블레이드로 큰 인기를 끌었던 남코가 이번에는 아케이드용 철권을 120% 이식하여 세가의 버철 화이터에 도전장을 던졌다.

최근에 이식된 어떤 격투 게임보다도 높은 완성도를 지닌 철권에 등장하는 모든 캐릭터들의 엔딩을 게임챔프에서 최초로 공개하겠다.

오프닝 장면

요시미츠(YOSHIMITSU)

어느 도시의 빈민가. 사람들은 굶주려 모두 힘이 빠져 있을 때…

갑자기 말 발굽소리가 들려오기 시작한다. 말 위에는 요시미츠와 그의 부하들이 타고 있었다. 요시미츠는 손에 든 돈 가방을 풀어 마을 사람들에게 뿌리면서 저멀리 환호성 치는 마을 사람들을 뒤로 하면서 사라지고 있었다.

굶주려 있는 마을 사람들

이때 요시미츠가 돈을 뿌리며 달려간다

아니! 라우와 미셸이?…

환호성을 지르는 마을 사람들

니나 윌리암즈(NINA WILLIAMS)

갑자기 문을 열고 니나의 동생인 안나가 신발 한짝을 잃어버린 채 한발에만 신발을 신고 등장한다. 니나에게 신발을 못봤냐고 물어봤지만 니나는 모른 채한다. 화가 난 안나는 니나의 앞으로 다가가 다짜고짜 대든다. 더욱더 화가난 니나는 안나의 따귀를 때리고 만다. 따귀를 맞은 안나는 등을 돌리고 울음을 터뜨리는데… 니나의 한쪽 손에는 안나의 신발이…

니나의 동생인 안나가 신발을 잃어버렸다

따귀를 때리는 니나

사실은 내가 가지고 있었지롱…

마샬 로우(MACHAL LAW)

무술 대회에서 1위를 차지한 로우는 그 상금으로 무술 도장을 열었다. 관원들이 서머솔트 킥을 연마하고 있을 때, 그것을 지켜보던 로우는 아직 동작이 미흡하다며 구박한다. 말이 끝난 후 로우가 시범을 보이자 관원들은 놀란듯, 존경스러운 눈빛으로 로우를 쳐다본다.

동작이 미흡하다며 구박하는 로우

이것이 서머솔트 킥의 진수

그 모습을 본 관원들은 입을 다물지 못한다

미시마 카즈야(MISHIMA KAZUYA)

무술대회의 주최자인 아버지를 누구보다도 싫어했던 카즈야. 드디어 아버지를 물리쳤다. 아버지를 가슴에 안고 절벽의 끝으로 다가가, 절벽 밑으로 아버지를 내려 놓는다. 그리고 그 뒤에 오는 음흉한 미소는…, 카즈야는 패륜아인가!?

죽은 아버지를 들어올리는 카즈야

절벽밑으로 내려 놓는다

이 음흉한 미소는 무엇을 뜻하는가!

폴 피닉스(PAUL PHOENIX)

무술대회에선 1위를 차지했지만, 아직 수련이 부족하다고 느낀 폴. 다시 수련으로 들어가게 된다. 또다시 등장할 카즈야를 위해서…

얼음을 격파하는 모습

병을 위로 올린후 이단 차기로…

카즈야의 모습이 그려져 있는 벽을 주먹으로 부셔버린다

잭(JACK)

모든 몸의 구성이 기계로 된 잭. 무술대회에서 1위를 차지해 그 상금으로 공장을 세우고 자신의 프로그램을 빼내 자신과 똑같은 모습의 잭들을 대량 생산하게 된다.

잭의 머리에서 프로그램을 빼낸다

옆에 또다른 잭이…

대량 생산을 하는 잭

킹(KING)

멕시코 출신의 프로레슬러인 킹은 전직 교사로 알려져 있었다. 무술대회에서 차지한 상금을 가지고 어느 허름한 집으로 가게 된다. 그 집에는 많은 고아들이 있었고 그 상금은 고아들을 위해 쓰여지게 된다.

허름한 집으로 돈을 가지고 가는 킹

문이 열리자 고아들이 킹을 맞이한다

기분이 좋아 괴성을 지르는 킹

미셸 창(MICHELLE CHANG)

인디언에게 길러진 동양 소녀 미셸. 무술 대회에서 차지한 상금을 가지고 옛 고향으로 가게 된다. 노을진 하늘을 바라보며 문앞 흔들 의자에는 어머니가 앉아 있었다. 그 모습을 본 미셸은 어머니의 품을 향에 힘껏 뛰어간다.

붉어진 노을을 바라보며…

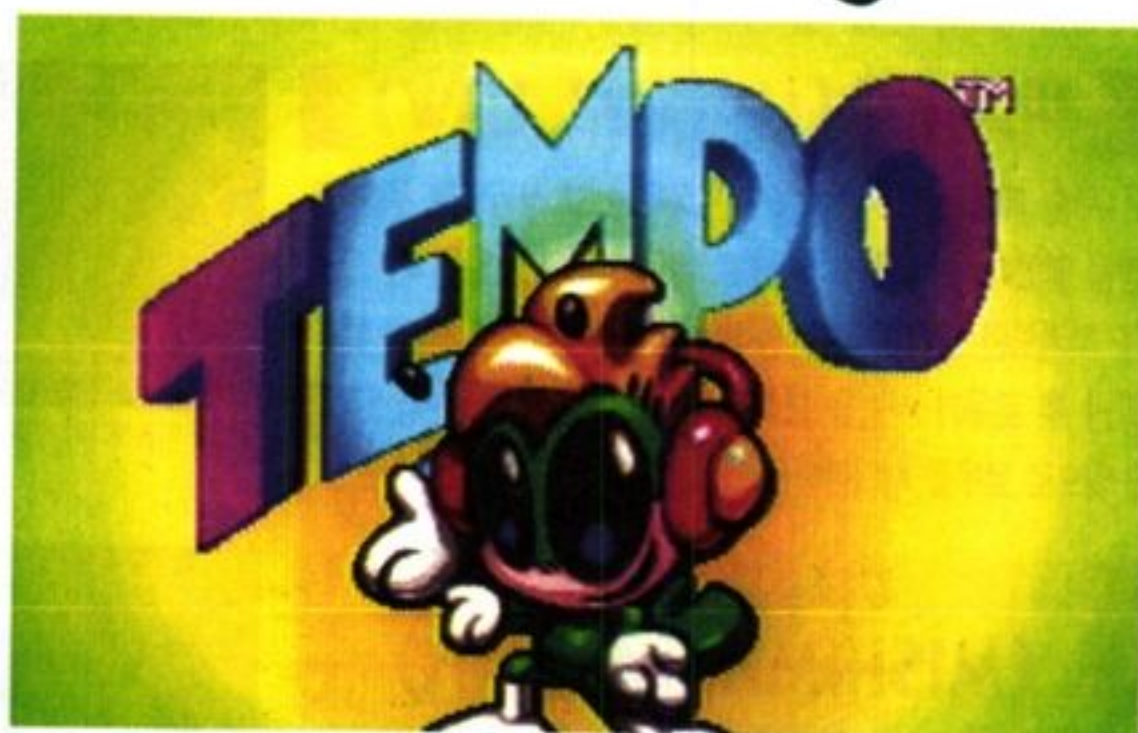
어머니를 그리워 하는 미셸

가방을 내팽개친 채 집으로 달려가는 미셸

차세대 집중공략

템포

PC 엔진 「천외마경」 시리즈로 유명한 레드 컴퍼니에서 처음으로 슈퍼 32X 지원 소프트, 「템포」를 발매했다. 신나는 록앤롤 음악에 맞춰 춤을 추며 스타가 되기 위한 모험을 시작하는 템포와 키티. 과연 사랑받는 대스타가 될 수 있을까?…

장 르	액션
제작사	세가
발매일	95년 4월 29일
가 격	69,000원

스토리

일년에 한번 개최되는 대음악제의 계절이 다가왔다. 모두 들뜬 마음으로 자신의 실력을 발휘할 날을 기다리고 있다. 메이저 마이너씨 주최의 '메이저 마이너 쇼'를 대비하여 춤과 음악을 좋아하는 템포와 키티도 이번 대회에는 반드시 우승을 차지하려고 만반의 준비를 하고 있다. 그러나 최근 몇년동안 우승자를 배출한 무시 프로덕션이 그 앞을 가로막고 있었는데…

조작 방법

A 버튼

발차기. 앉은 상태에서 버튼을 누르면 뒤로 차게 된다.

B 버튼

점프. 버튼을 위로 향한 상태에서 점프 버튼을 누르면 더욱 높이 뛸 수 있으며 연타를 하면 날개짓으로 공중에서 오래 버틸 수 있다.

C 버튼

음표 공격. 적을 향해 던지면 적을 기절시킨다.

십자버튼

포를 움직이는 역할을 하고 앞으로 두번 누르면 대쉬한다.

특수 아이템 소개

각 스테이지마다 유용하게 쓰일 수 있는 아이템은 특수한 효과를 가지고 있다. 그 효과는 입수 하자마자 발휘된다.

알프스 CD

템포 주위에 4개의 음표가 회전하여 무적 상태로 만들어 준다. 무적일 때는 배경이 알프스로 바뀌고 소가 날아다니며 요들송이 흘러 나온다. 요르레히디~

시노비 레코드

대단한 점프력을 가지고 있는 아이템. 위를 향해 날아갈 수 있다. 이 아이템이 있는 장소에서는 위쪽에 뭔가 좋은 아이템 있다는 것을 의미하는 것이므로 꼭 입수하도록.

피스 카세트

일정 시간 득점이 2배가 된다. 연속해서 적들을 밟으면 점수가 올라가므로 이 찬스를 잘 이용하자. 그러면 단 시간내에 아주 높은 점수를 얻을 수 있을 것이다.

DANCE

아이템은 아니지만 템포에게 아주 유용하게 사용된다. '댄스'라는 글자가 템포의 몸에 닿게 되면 음악과 함께 동료인 키티가 등장하게 된다. 키티는 템포가 기절시킨 적들을 발로 차 없애 버린다.

음표

템포의 줄어든 에너지를 회복시켜준다.

커다란 음표

이 음표는 템포의 남은 에너지를 점수로 환산하고 다시 꽉 채워준다.

손장갑

손장갑은 앞에 쓰여 있는 수마다 다른데, 만약 2자가 써 있으면 음표가 앞, 뒤로 2발이 나간다. 최대로는 4발까지 가능하다.

얼음 덩어리

얼음 덩어리는 전기로 막혀 있는 곳을 음표로 만들어 뚫어 주는 역할을 한다.

워프 장치

모자를 쓴 신사모양으로 노란색이다. 각 스테이지 마다 여러 곳에 설치되어 있으며 경우에 따라서는 아주 나쁜 조건의 스테이지가 될 수도 있다.

보너스 게임

패드를 위쪽이나 밑으로 눌러보면 스테이지가 옮겨진다. 아직 위층은 선택이 안되고 아래층인 보너스 스테이지밖에 선택되지 않는다. 모두 3가지의 보너스 스테이지가 있는데, 이 스테이지를 선택하려면 코인이 있어야 한다.

보너스 스테이지

보너스 스테이지 1 피자 몰래먹기

이 스테이지는 코인 2개가 들어가며 앞에 보이는 피자를 엄마 몰래 먹어야 한다. 화면상에 'NOW'라는 표시가 나올 때 A버튼을 눌러 성공시키자. 엄마에게 걸리면 주먹으로 얼굴을 사정없이….

피자먹기. 엄마에게 얼굴을 구타당하는 처참한 모습

보너스 스테이지 2 파도타기

이 곳은 파도를 타는 곳인데, 위의 방법과 똑같다. 실패하게 되면 바다속에 빠지고 만다. 이 스테이지는 코인 5개가 들어간다.

파도타기. 자칫 잘못하다간 물귀신 신세가 된다

보너스 스테이지 3 나무들기

코인 10개가 들어가는 나무들기 스테이지는 위에서 떨어지려고 하는 나무를 양손으로 받쳐야 한다.

나무 들어 올리기. 타이밍을 잘 맞추어 나무를 들어 올리자

스테이지 공개

다운타운 (DOWN TOWN) 스테이지

맨 처음에는 3가지 스테이지중 1개를 골라 게임을 시작하자

동료인 키티

건물들이 들쑥날쑥하는 정신없는 스테이지. 건물 위에서 떨어지는 물방울과 물속으로 빠지지 않게 주의하자. 보스는 거대한 신발로 빙글빙글 돌면서 템포를 공격한다. 일단 음표로 기절시킨 후 발차기 공격을 하자. 움직임을 자세히 파악하면 아주 쉽게 이길 수 있다.

건물 위에서 떨어지는 물방울을 조심하자

이것이 바로 워프장치. 어느 곳으로 워프를 하게 될지…

무적상태. 밑에서 소들이 판치고 있다

다운타운 스테이지의 보스. 신발이 꽤 크군!

하이파이 (HI FI) 스테이지

이 스테이지는 모든 것이 카세트 테이프, TV 등으로 이루어져 있다. 중간중간에 설치된 전기들과 감전될 위험이 있는 TV를 점프로 피한 후 음표와 각종 아이템들을 입수하자. 이곳에서는 워프장치를 잘 이용하면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다.

두번째 보스는 거대한 헤드폰으로 템포를 끌어들여 전기로 감전시킨다. 이 보스의 약점은 눈으로 일단 음표로 기절시킨 후 발차기 공격이나 위에서 밟기 공격을 사용하자. 동료인 키티가 있으면 아주 쉽게 물리칠 수 있다.

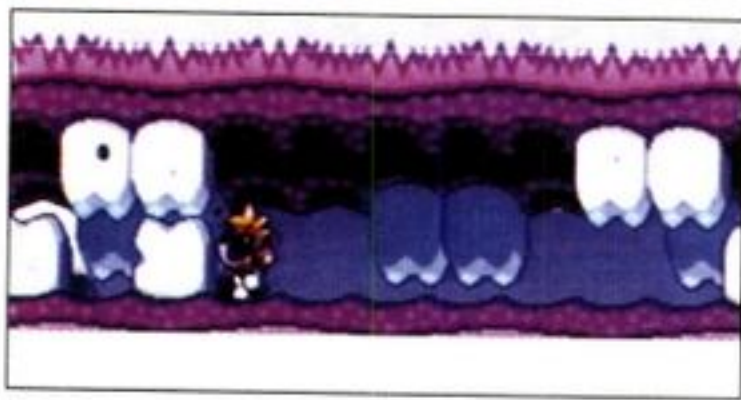
얼음을 입수하면 전류가 흐르던 것이 모두 음표로 바뀐다

타게트를 주의. 걸리게 되면 엄청난 데미지를 입게 된다

헤드폰 보스. 전류를 내뿜어 템포를 당황하게 만든다

소화불량 (INDIGESTION) 스테이지

이번 스테이지는 사람의 내부 속으로 들어가는 스테이지다. 맨처음 입에서부터 시작해 식도로 들어가 창자속으로 들어간다. 식도 안에는 여러가지의 트랩이 설치되어 있다. 특히 주의할 녀석은 하트 모양의 괴물로 발차기 1번으로는 죽지 않으니 주의해서 싸우자. 창자 속으로 들어가면 여러가지 지저분한 것들이 있다.(쓰레기통이나 슬라임 같은 것들)또한 창자들이 위에서 내리 찍어 계속 쭈글쭈글 접히는 경우가 있으니 주의할 것.

보스로는 거대한 권 갑자기 사라졌다가 공격을 해 온다. 어느쪽에서 공격해 올지 모르니 화면 중앙에 있다가 등장하면 발로 밟아 공격하자. 키티가 있을 경우, 음표 공격을 하면 키티가 자동으로 공격하게 된다.

이빨 사이에 갇힌 템포

식도 속에는 각종 더러운 것들이 가득하다

드디어 창자속으로 들어왔다. 하지만 찌그러지고 만다

이번 스테이지의 보스는 커다란 권투 장갑

정글 (JUNGLE) 스테이지

3개의 스테이지를 모두 클리어했으면 패드를 위로 조작해 2층으로 올라가자. 2층에는 2개의 스테이지가 준비되어 있다.

개구리를 밟고 뛰어 올라가자

괴물식물. 한번 걸리면 끝이다

이곳은 정글 스테이지로 토인들과 괴물 식물들, 그리고 동물들이 있다. 이곳에서는 괴물 식물만 조심 한다면 그다지 어렵지는 않다. 정글 스테이지의 보스로는 3마리의 꿀벌 자매이다. 이리저리 정신없이 날아다니다 갑자기 공격해 온다. 잠시 땅에 착지했을 때 허점을 노려 가운데에 있는 꿀벌을 밟아버리자.

정글의 보스인 꿀벌 세자매

서커스 (CRIUS) 스테이지

꼭 이곳을 넘어가지 않아도 된다

구멍을 통해 다른 곳으로 이동하자

피아노를 타고다니는 적. 상당히 까다롭다

까이 접근해 앉아서 피한 후 대쉬를 이용해 빨리 피해가자.

이곳을 지나면 철근으로 되어 있는 곳으로 가게 된다. 공중에 날아다니는 헬리콥터는 아무리 공격을 해도 데미지를 입지 않으니 일단 뒤로 후퇴했다가 다시 전진하는 것이 좋다.

2층의 마지막 스테이지로서, 난이도가 매우 높아 까다로운 곳이다. 마치 장난감 세계로 빠져든 것처럼 배경과 등장하는 적 캐릭터들이 모두 장난감으로 구성되어 있다. 불로 쌓여 있는 링이 보이는데, 이 곳을 지나가게 되면 큰 점수를 얻지만 만약 불에 닿았을 경우에는 커다란 데미지를 입게 되니 되도록이면 피해간다. 좌우로 움직이는 철퇴가 자주 등장한다. 이 때는 가

현재의 상태는 무적상태

별이라고 먹는 것이 아니다

뻬에로처럼 생긴 보스

지팡이로 모든 공격을 방어한다

마지막에 다다르면 철근 위에 별이 있다. 무턱대고 입수하려 했다간 데미지를 입게 된다. 2층 마지막 보스는 삐에로와 비슷하게 생긴 녀석이다. 손에 지팡이를 가지고 있어 음표 공격을 해도, 점프로 밟으려 해도 모두 지팡이로 막아버린다. 요리조리 잘 피해다니다가 지팡이를 앞으로 던졌을 때 점프로 밟아버리자.

그 다음에 왼쪽 엘리베이터를…

드디어 최종 스테이지에 다다랐다. 이 곳부터는 플레이어의 육감에 맡기는 수 밖에 없다. 힌트를 준다면 맨처음 오른쪽에 있는 엘리베이터를 타고 올라간 후, 다시 맨 왼쪽 엘리베이터를 사용해 다시 올라가자.

자! 드디어 마지막 보스이다. 마지막 보스는 거대한 로보트로 점프해서 발로 찍기와 주먹으로, 공격을 해 온다. 일단 오른쪽 끝으로가 음표를 쏜 후 발차기 공격을 하자. 이것도 두번밖에 통하지 않으니 그 다음부터는 플레이어에게 맡기겠다. 에너지가 3분의 2정도 없어지면 보스는 자동차 모양으로 변신하여 왔다 갔다 회전하면서 공격한다. 자세히 살펴보면 회전하지 않을 때가 있는데, 이 때를 놓치지 말고 밟기 공격하자.

드디어 모든 것을 클리어한 템포. 사회자가 상품을 전달하는데… 무슨 선물일까 기대를 했지만, 아니! 이게 뭐야 팬티가 아닌가?…

어느 것을 탈 것인가? 비밀이다

드디어 최종 보스. 거대한 로보트이다

자동차로 변신. 빙글빙글 돌지 않을 때 공격하자

드디어 상품타기. 하지만 이건…

Designer
ABE Keisuke

엔딩장면. 상품이 바로 이것이었다

겨울 (WINTER) 스테이지

2개의 스테이지를 끝마치고 이번엔 눈의 스테이지로 왔다. 이 곳에 등장하는 적은 눈덩이를 굴리며 공격해 온다. 이 곳을 지나게 되면 모든 것이 얼음으로 되어 있는 곳이 나타난다. 매우 미끄러워 템포를 다루기가 조금 힘들겠지만 대쉬를 사용해서 빨리 진행하면 쉽게 처리된다. 그리고 이곳은 보스가 등장하지 않으므로 그다지 어려운 스테이지는 아니다.

썰매를 타고 공격하는 산타클로스

불이 켜진 촛불은 피해가도록

최종 (FINAL) 스테이지

드디어 최종 스테이지에 다다랐다

일단 오른쪽 엘리베이터를 타고…

리스트● 차세대 발매리스트

LG전자에서 발매된 3DO, 삼성에서 출시될 새턴, 플레이 스테이션, PC-FX, 닌텐도의 버철보이 소프트웨어의 발매 정보를 정확하게 알려드립니다.
(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同 : LG 전자와 삼성을 통해 국내 동시발매 게임을 말합니다.
★ : 기대를 모으고 있는 대작을 표시한 것입니다.

3DO

	발매일	게임명	제작사	가격
5월	5/19	쇼크웨이브 오퍼레이션	EA빅터	미 정
	5/예정	월드컵 스페셜	코코너츠 저팬	미 정
	5/예정	스페이스 프로폰	와프	미 정
	同5/예정	펀앤 게임즈	윌리암스엔터테인먼트	39,000원
	同5/예정	데몰리션 맨	버진 인터랙티브	55,000원
	同5/예정	슬램 앤 잼	크리스탈 다이나믹스	미 정
	同5/예정	객스	크리스탈 다이나믹스	미 정
	5/예정	라이즈 오브 로보트	앱솔루트엔터테인먼트	미 정
	5/예정	게임의 달인	선소프트	8,900엔
6월	6/9	리턴 화이어	3DO컴퍼니	미 정
	6/예정	요괴인간 뱀	전뇌공장	7,800엔
	6/예정	스페이스 프로폰	와프	4,900엔
	6/예정	테츠진 리턴즈	시너지	미 정
	6/예정	다이너 너츠	EA빅터	미 정
	同6/예정	데드러스	메카데우스	99,000원
	同6/예정	슈트랄	미디어 엔터테인먼트	미 정
7월	同7/예정	폴리스 너츠	코나미	미 정
	7/예정	오션스 빌로우	멀티 소프트	미 정
	7/예정	테마파크	EA빅터	미 정
	7/예정	화이어 울브즈	LG전자	미 정
	8/예정	원코맨더	일렉트로닉 아츠	미 정
발매일 미정		드래곤 로어	멀티 소프트	미 정
		F1GP	포니캐니온	미 정
		11번째 시간	버진 게임	미 정
		크리처 쇼크	버진 게임	미 정
		3D아트리스	EA빅터	미 정
		바스켓 볼	BMG빅터	미 정
		치키치키머신 맹 레이스	퓨처파일레트	미 정
		어둠속에 나홀로 2	EA빅터	미 정
		3D아트리스	EA빅터	미 정
		레인드롭스	EA빅터	미 정
		V골 사커	테크모	미 정
		워터 월드	인터 플레이	미 정
		화이어 월	LG 전자	미 정

새 턴

	발매일	게임명	제작사	가격
5월	5/19	극상 파로디우스	코나미	5,800엔
	5/26	완전중계 프로야구	세 가	5,800엔
	5/26	그렌 체이서	세 가	미 정
	5/예정	마법기사 레이어스	세 가	6,800엔
	5/예정	게임의 달인	선소프트	8,900엔
	5/예정	시공탐정 DD	아스키	6,800엔
6월	6/2	배틀 몬스터즈	나그자트	5,800엔
	6/9	제복전설	이메지니아	7,980엔
	6/예정	X JAPAN	세 가	미 정
	6/예정	블루 시드	세 가	미 정
	6/예정	신 시노비	세 가	5,800엔
7월	7/예정	클락 워크 나이트	세 가	미 정
	7/예정	마법기사 레이어스	세 가	미 정
	7/예정	리그 로드 사가	세 가	미 정
	7/예정	루팡 3세 -더 마스터 화일-	미즈키	미 정
	7/예정	북두의 권	반프레스토	미 정
	7/예정	윙 암즈	세 가	미 정
	7/예정	레이스 드라이빙	타임워너인터렉티브	미 정
	7/예정	실황 파워풀 프로야구 '95	코나미	미 정

플레이 스테이션

	발매일	게임명	제작사	가격
5월	5/26	오공전설	아류메	5,800엔
	5/하순	나이트 스트라이커	빅	미 정
	5/예정	게임의 달인	선소프트	8,900엔
	5/예정	메탈지켓	포니캐니온	5,800엔
	5/예정	크론즈 게이트	코코너츠 저팬	미 정
	5/예정	사이버 워	코코너츠 저팬	미 정
	5/예정	시공탐정 DD	아스키	6,800엔
6월	6/하순	아크 더 라드	SCE	5,800엔
	6/하순	해저 대전쟁	엑싱	6,800엔
	6/하순	선더스톰&로드 브리스터	엑제코	6,800엔
	6/예정	레이맨	UBI소프트	5,800엔
	6/예정	기동전사 건담	반다이	미 정
	6/예정	호드	BGM빅터	미 정
7월	7/하순	3 3아이즈	엑싱	7,800엔
	7/하순	익스트림 파워	프로화이어	미 정
	7/하순	V 테니스	톤킨하우스	미 정
	7/예정	괴수전기	프로듀스	미 정
	7/예정	킹스필드	프롬 소프트웨어	미 정

PC-FX

	발매일	게임명	제작사	가격
5	5/예정	리턴 투 조크	NEC홈 일렉트로닉스	9,800엔
6	6/하순	상해 만리장성	NEC홈 일렉트로닉스	미 정
7	7/예정	루나틱 돈FX	NEC홈 일렉트로닉스	미 정

버철 보이

	발매일	게임명	제작사	가격
5월	7/21	스페이스 핀볼	닌텐도	미 정
	7/21	V 테트리스	B B S	미 정
6	8/예정	버철 더블	밥프	미 정
7	9/예정	페이스 볼	B B S	미 정

특별진단

세가 게임의 진화는 계속될 수 밖에 없다!

세가 게임은 특유의 진화라는 것이 있다. 어딘가 돌출해버린 듯한 명암과, 내부에서 숨박꼭질하는 게임 제작자들의 강렬한 집념과 프라이드. 이런 것들이 혼합된 세가 게임은 사람을 열광적인 동조자로 만들어 버리는 매력과 마침내 멀어져 가버리는 위태로움이 같이 자리하고 있다. 실로 세가 게임에서밖에 취할 수 없는 이 본질은 어떻게 생겨난 것일까. 세가 게임의 역사와 함께 같이 읽어나가 보자.

세가 게임에서 느끼는 진화형태

창조물은 어떠한 경우를 막론하고 갑자기 생성되는 일은 없다. 쌓이고 쌓인 역사의 흐름이 있어야 비로소 탄생하는 환경이 생성된다. 그러나 탄생까지의 스텝에 정해진 루트는 없다. 게임도 예외는 아니어서 반듯한 직선상의 정렬과 같이 「당연히 나와야 할 것이 나온 것」도 있으면, 변이적인 진화로 「갑자기 2스텝 뛰어넘어 나온 것」도 간간히 발견된다.

이 구도를 세가 게임 만들기에 부합시켜 보면 거의 틀림없이 후자쪽에 속한다.

「버철화이터」라는 게임사에 남는 명작이 있다. 가로위치평면형의 격투게임과는 판이하게 다른 취향을 지닌 이 작품은 그런 세가의 돌연변이적 진화의 전형적 예이다.

「폴리곤 표현에 의한 리얼한 격투 게임」이라는 컨셉트 그 자체는 그대로 듣고 흘려버릴 정도로 평범한 인상을 준다. 그러나 그 때문에 행한 수법은 쓸데없는 연출요소를 철저하게 배제해서 「인간의 동작으로서 리얼할 것」에 주안을 바꿔 둔 것이다.

발상의 차원 그 자체의 차이. 「게임의 기본적 룰」을 상하좌우에서 점검하고 크리에이터가 사로잡히기 쉬운 「게임다움」을 반대의 시점에서 스타트한다. 그 결과 게임의 진화단계는 정상적인 스텝을 뛰어넘어 새로운 형태를 창출해 간다. 그러나 이 진화형태는 어떤 게임이라도 적용되는 것은 아니다. 돌발적으로 탄생하는 것이기 때문에 여느때와 같이 진화하는지는 모른다. 그렇기 때문에 세가 게임으로부터 눈을 뗄 수가 없는 것이다.

바이크 게임이 바이크다운 면이 있다는 의미는 무엇일까? 그것은 화면에 흐르는 그래픽을 면밀하게 처리해 나가는 것인가. 그렇지 않으면 코스 디자인을 언덕과 같이 처리해나가는 것일까. 아니, 틀리다. 바이크라는 2개의 바퀴를 가진 실제 차를 조작하는 것임에 틀림없다.

솔직하고 당연한 것같지만 실현하기 위해서는 그 때까지의 테이블 통체용 게임과는 다른 발상과 진화가 필요했다. 그것이 「행온」이다.

앞에 「극히 자연스런 바이크 게임...」이라고 되어 있다. 그것은 리얼리티라는 창끝을 어디로 향할까라는 것이기도 하다. 「행온」은 우선 그 점에서 큰 진화를 이룬 작품이다.

행온

가르쳐준 기념비 세가의 힘을 다시

체감

실사와 같이 느낌을 인터페이스에 부여한다는 역설적 디자인 접근에서 출발

개발동기

「도로에서 벗어나면 폭발한다는 상황설정 없이 극히 자연스런 바이크 게임을 만들고 싶었다」

세계관

검과 마법 만으로 의지할 수 없는 세계관과 풍부한 던전 표현의 풍부함에 의해 RPG의 가능성을 끌어내었다

1987년 12월 발매한 마스터 시스템용 소프트

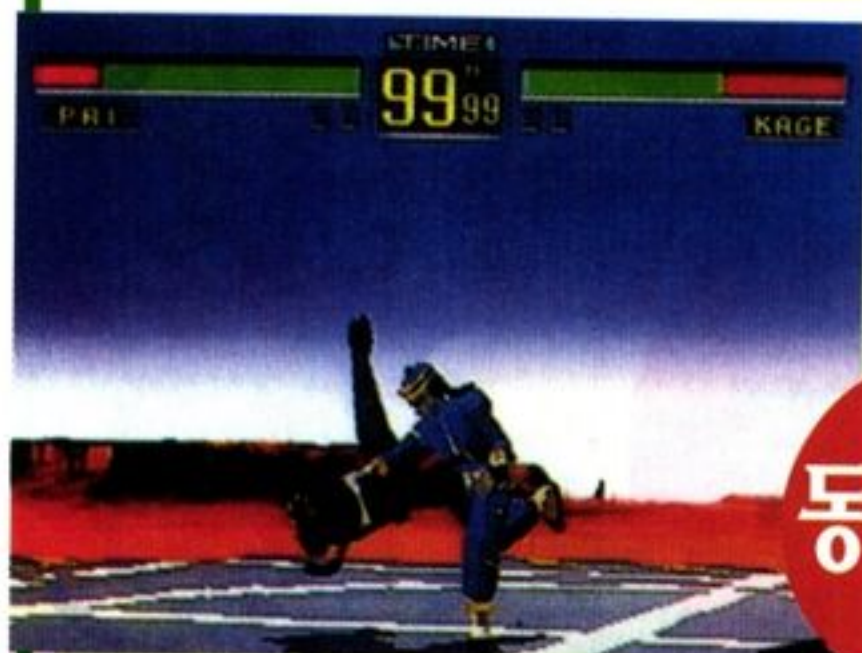
개발 동기

「세계관도 시스템도 모두 획기적인 RPG를 만들고 싶었다」

RPG에 있어서 무엇을 획기적이라고 하는가? 간단할 것같으면서 좀처럼 결론을 내기 어려운 질문이다. 그 시스템이나, 그래픽이나, 세계관이나. 하나가 획기적이면 되는 것인가, 모두 충족되지 않으면 안되는 것인가. 어떤 조건을 붙인 곳에서 진실로 '획기적'인 RPG는 충족되어 버린다.

「환타시스타」는 위의 3조건을 모두 충족하는 희유의 존재이다. 3D의 던전표현, 적의 애니메이션, 검과 마법 만으로 의지할 수 없는 세계관, 지금에 와서는 그저 평범한 것이지만 그 모든 것을 쌓아올린 것이 「환타시스타」이다.

환타시스타

'획기적'이란 이 소프트를 위하여 준비된 언어이다

동태재현

그것은 격투 게임이 아니고 '모션 캠페인 시뮬레이터'와 다름없다

개발동기

「인간과 인간이 맨손으로 싸우는 것을 우선으로한 자연스런 격투를 표현하고 싶었다」

「버철화이터」는 '생물이 처음으로 뭍에 올랐다'라 할 정도로 진화를 이룩한 소프트일지도 모른다. 그 진화 레벨은 2 스텝의 점프진화 따위의, 작은 것은 아니고 어느날 갑자기 모든 개념을 정리해 뒤집어 버린 듯한 대사건이 아닐 수 없다.

인간을 인간답게 보이는 것이란 리얼리티의 재편성이 행해지는 것을 시사한다. 「버철화이터」를 플레이하고 느끼는 아픔은 자신의 안에 축적된 경험으로써 인식된다. 그것이 리얼리티의 실적이 아닐 수 없다.

버철화이터

시대구분은 '버철전'과 '버철후'가 될 것이다

나이트트랩

실사와 게임의 몇 안되는 행복한 융합이 응축되어 있다

개발동기

「데모 등에 사용되기 쉬운 CD ROM의 대용량이지만 진정한 사용방법을 모색해 이 시스템에 정착시키게 했다」

실사와 비디오 게임의 융합은 반드시 좋다고는 할 수 없다. 실사를 촬영해 넣은 시점에서 그래픽은 그 순간에 거친 화면으로 되고 배우의 연기가 단조롭게 보여 현장감을 잃기 쉽다. 이 기술적인 비하인드를 해결한 것이 「나이트트랩」이다.

치밀하게 숙련된 타임테이블 위에서 일어나는 동시다발의 사건. TV 드라마의 수법을 그대로 확대시켜 게임으로 유도시킨 기술력. 거칠게 되어야할 실사화면이 반대로 현장감을 늘리는 결과가 되었다. 그것은 실사와 TV 게임의 새로운 관계가 결성되는 것이라 하겠다.

실사

TV 채널의 게임적 수법을 수록해 실사의 의미와 게임의 의미가 양립됐다

몽견관 이야기

무대 안에 있는 기분이 든다
감촉이 있기 때문에 오히려

개발동기

「플레이어 자신의 의사로 저택을 모험하는 분위기를 만들어내고 싶었다」

폐쇄된 소규모적인 공간을 무대로한 게임은 의외로 적다. 무대가 크면 클 수록 게임 그 자체의 스케일도 크게 된다고 생각하고 있기 때문일지도 모르지만 그렇기 때문에 작은 공간에서 농도높은 시간을 보내면 참신한 인상을 조성한다.

「몽견관 이야기」에는 짙은 공간이 펼쳐져 있다. 공기의 촉감이라고 해도 좋을지도 모른다. 의문풀이형의 소위 어드벤처 게임이기는 하지만 긴박감보다도 플레이어의 사고를 진정시키는 분위기가 감돈다.

그것은 게임성과 테마로부터 주입된 것은 아니고 공간의 이미지를 확대하는 부분에서 착상되었기 때문일 것이다.

공간구축

필드를 좁게하므로 농도를 높이고 약간 독특한 분위기를 만들어내는 수법을 확립했다

팬저드래군

높고 높은 진화를 원하여
그리고 새턴을 이룩한 세가는

처음의 데모화면은 약 6분간이나 되는 대작이다

3D이기 때문에, 폴리곤이기 때문에 리얼한 것은 아니다. 그 곳에 만들어진 공간의 넓이를 느끼기 때문에, 결과적으로 리얼하게 되는 것을 알려준다.

개발동기

「2D에서 발전한 연출수법으로서의 3D가 아닌 3차원의 공간 그 자체를 모니터 안에 봉인하고 싶었다」

비행기를 타고 창에서 밖을 본다. 눈 아래에 아름다운 비경과 거리의 모습을 바라보는 것은 가능해도 그것은 좁은 시야로 느낄 수 있는 평면적인 풍경에 지나지 않는다.

「팬저드래군」을 장르상 분류하면 3D 슈팅 게임이다. 실제로 적을 무찌르지 않으면 게임 진행이 안된다. 그러나 그런 것은 대단한 의미가 아니다. 더욱 중시해야 할 것은 액션성과 슈팅성이 교차하는 게임에서 최초로 360도 전방 입체의 시야가 시도됐다는 것이다. 더구나 공중에서…

날으는 방향은 미리 결정되어 있다. 적이 출현하는 타이밍도 집어넣었다. 그런 구조의 슈팅 게임이라면 아직까지도 몇가지 있었다. 그렇지만 결정적으로 다른 것은 공간 그 자체의 크기일 것이다. 레이더를 의지해서 뒤에서 적의 움직임을 감지하고 뒤로 돌았을 때의 파노라마는 아직까지 게임이 가질 수 없었던 개방감을 부여해 준다. 스피드는 결코 빠르지 않다. 천천히 날아가기 때문에 한층 웅대한 넓이를 느끼게 해준다.

적의 포대가 뿜어내는 화염을 피해 전진한다

시야

3D란 무엇인가?에 대해 「큰 시야의 확대」라는 자세를 명쾌히 내세운 세가의 회답

전체적으로 넓게 보이지만 현장감이 낮다

적 드래곤과 격심한 전투를 전개한다

3D 표현의 대표적 결실이 「버철화이터」인 것은 사실이지만 그것은 인간의 동작을 충실히 재현하기 위한 방법이다.

반면에 「팬저드래군」은 인간의 시야 그 자체를 확대하려고 하는 시도인 것이다. 양자 모두 닮은 것같은데 실은 전혀 다른 것이고 여기에도 세가의 돌연변이 형태를 확인할 수 있다.

즐거운 챔프가족

또장의 용어교실
에헴.
차세대 게임기란 무엇이냐?
차 3대 값과 맞먹을 정도로 비싼 게임기가 바로 차세대 게임기란 말씀
농담이 썰렁했나?
역시 난 엉뚱한 놈이야
무슨 소리야 즐거운 챔프가족 페이지에~
안녕. 독자관리부 명가수 이미자예요. 내가 왜 이자리에 나왔냐 하면...
그동안 노처녀로 있다가 시집가게 됐어요. 축하엽서 부탁해요. 그리고 가장 중요한 부주금도 잊지말고...
주소 - 게임 챔프 독자관리팀 이미자 앞
빡
얼라리 즐거운 챔프가족에 웬? 결혼 광고... 다음 또 불법광고 하면 뽀개버려
이번호는 눈물없이 볼 수 없는 우춘리의 휴먼 스토리란 걸 아셔야지.
우춘리의 집
아빠
아빠~ 요즘 유행하는 차세대 게임기 사줘라.
뭐야?
아버지에게 물건 사달라고 공갈 협박을 해
뽀직
아들아 그런 소리하면 콩밥먹게 해주겠다.
너 사줄돈 있으면 내 애마(차) 부속품 하나더 장만하겠다.
어라? 차 부속이 망가졌네.
50만원이라고 싸네.
차에 드는 돈이 라면 얼마든지
이런 얼간이만 걸려도 떼돈 버는건 시간 문제인데
날씨도 끝내주는데 압구정동에 가 야타족이나 할까?
아니지 밥값은 해야겠지.
취재부터 가 볼까?
하오마루 싸울아비 Ⅱ의 출연 소감은...?
미친놈. 응가중에 말시키지마.
그러던 어느날
마감이다. 빨리 서둘러
웃겨! 일 더한다고 월급 더 준다냐
쾅

차세대 게임 정신 가족사랑에서 비롯된다!

아얏 갑자기 배가~
왜그래? 우춘리
콰르르
나몰래 뭐 훔쳐 먹었구나
고운호기자
이킹. 빨리 병원으로 데려가
아이고 우춘리 죽네
어디가 아파서 왔나? 엉덩이 쪽인가?
301호
아얏 어딜 만져요
302호 환자 암이라서 곧 죽을것 같으니 수속해요.
네! 죽더라도 입원비는 꼭 받아내야겠죠.
우...춘리가 암으로 죽는다고.

우기자~ 어떡해요. 암이래요. 몇일을 못넘긴데
후다닥
뭐?
내가 암에~
하루 50알씩 꼭꼭 씹어 드세요
곧 죽을건데 무슨 약을...
불쌍한 우춘리
다음날
왜그래?
이것 받아 그동안 즐거웠다.
너 가져.
우와 웬 PS
씨~ 나만안줘.

송백정 네가 탐내던 내 애마(차)가져
우춘리가 암에 걸려 주변정리 중이래요. 흑흑
휙
안됐네. (얼씨구 좋아라 당장 타봐야지)
약먹을 시간이군 이런 곧 죽을 사람에게 50알을 먹으라니. 약 먹다 골병들어 먼저 죽겠다.
이봐요. 앞으로 죽을 사람에게 50알씩 먹여서 뭐하겠다는 거요. 당신 나한테 유감있어.
최후의 발악이군. 불쌍해.
무슨 소리에요? 당신이 암이라니. 당신의 병명은 회충이예요. 50알씩 먹어야 회충이 싹 죽는단 말이예요.
띵

이킹 어디갔어? 나와
내차 내 게임기 다 물어줘
이킹은 일본출장 갔다.
빠직
주님! 감사합니다. 전 바보처럼 살았어요.
이제부터 새사람이 되겠습니다.
아빠 놀이동산 갔다와서 차세대 게임기 사줘야해
몇년만에 외출이지. 안하던 짓하면 죽는다는데. 정말 암이 아닐까?
오냐 오냐. 네가 원하면 뭐든지 해줄 수 있다.
이것 저것 사주다 보니...
빈털털이 됐네.
새사람이 되는 것도 중요하지만 돈이 있어야지.
안그래요? 사장님.
딸랑
100
END

핫 뉴스

3DO REAL 발매 1주년 기념행사

'64비트 3DO로 시장 극복할 터'

일본에서 최초의 3DO인 파나소닉 리얼이 발매된지도 벌써 1년이 지났다. 세가의 새턴과 소니의 플레이스테이션이 한창 기염을 토하고 있는 시점에서 일본의 게이머들에게 약간은 뒤처진 인상마저 주고 있는 REAL. 그러나 REAL을 생산하고 있는 마쓰시타 전기는 이런 흐름에 아랑곳 않고 오히려 다른 32비트 게임기를 압도하는 많은 숫자의 게임 타이틀로 반격을 가했다. 그러한 움직임이 극명하게 드러난 것이 지난 4월에 있었던 3DO REAL 발매 1주년 기념행사다.플레이 요금을 지불하고 일정시간 동안 게임을 하게 되어 있는 한국의 '3DO 프라자' 같은 것을 생각하고 행사장에 들어갔던 필자는, 행사장 내부에 있는 수십대의 3DO 게임기와 수십종의 재미있음직한 최신 인기 소프트웨어들, 그리고 이들을 가지고 공짜로, 무한정 매달려 있는 수많은 사람들이었다. 손님들 중에는 가족이 함께 놀러와 3DO 한 대를 둘러싸고 함께 즐기고 있는 단란한 모습도 눈에 띄어 일본의 가정에서 게임이 어떻게 받아들여지고 있는가를 알 수 있었다.

전시장 내를 둘러본 필자의 눈에 가장 먼저 띄었던 것은 세일러 문의 복장을 하고 있는 안내원 아가씨들이었다. 이들의 복장에서 알 수 있듯이, 지금 마쓰시타(PANASONIC)측이 가장 강력하게 홍보하고 있는 소프트웨어 중 하나가 바로 「미소녀전사 세일러문 S」다. 아닌게 아니라 행사장 내에서 가장 많은 대수의 3DO가 이 「세일러문 S」를 실행시키고 있었으며, 세일러 전사들이 서로 싸우는 귀여운(?) 모습이 여기저기서 연출되고 있었다.

최신작 「D의 식탁」도 관심을 끌었으나, 역시 지나가던 사람들의 발길을 끄는 것은 「슈퍼 스트리트 파이터2」였다. 「슈퍼 스트리트 파이터 2」의 인기는 아직 식지 않았음을 보여주는 단적인 증거였다.

3DO REAL의 전시장 내에는 'USA코너'라고 하여 미국의 인기 소프트웨어를 전시하는 곳과, 구석진 곳에 칸막이를 쳐놓은 'ADULT 코너', 즉 성인용 소프트웨어를 전시하는 곳도 마련되어 있었다. 이런 식의 소프트웨어 전시는 아직 세가나 소니의 32비트 게임기들로서는 흉내낼 수 없는 것이다.

얼마 전, 멀티미디어 산업에 뛰어들겠다고 선언한 일본의 아이디어맨 집단, 요시모토 흥업이 자신의 회사에 소속된 인기 개그맨들을 출연시켜 제작한 개그 퀴즈게임의 홍보도 뜨겁게 이루어지고 있었다. 출연하는 개그맨 2명이 나와 구경온 손님과 즉석에서 퀴즈 대결을 펼치고 선물을 나누어주는 모습이 재미있었다.

이 행사장의 담당자인 스기모토 부장은, 한국에서 왔다고 하자 '아, 한국에서는 골드스타(금성)가 3DO를 만들고 있지요?'라고 말하며 쾌히 인터뷰에 응했다.

●인터뷰:마쓰시타의 스기모토 부장
●인터뷰 일시:1995년 4월 2일
●인터뷰 장소:3DO REAL 1주년 기념행사장 내

취재: 박병호

〈기사성격상 챔프의 질문사항은 빼고 스기모토부장의 답변을 간단히 정리하여 소개합니다〉

본 행사에 관해

행사명은 '3DO REAL 1주년 기념 이벤트 120 타이틀 체험관'이며 3월 25일부터 4월 9일까지 총 16일동안에 걸쳐 진행되었다. 손님이 매일같이 북적대고 있어 성공적인 행사였다고 평가하고 있다.

이렇게 큰 행사를 개최할 정도면 일본 내에서 3DO가 얼마큼 보급되었는지 추산할 것이다. 마쓰시타쪽에서는 현재 보급되어 있는 3DO는 작년 12월 말까지의 집계로 35만대 이상 보급되어 있다고 밝혔다.

소프트에 관해

현재 마쓰시타가 판매하고 있는 소프트웨어만 120가지인데 산요가 만들거나 또 다른 업체들이 수입하고 있는 3DO용 소프트를 합치면 실제로 이 보다 더 많을 것으로 추정된다.

그중 성인용 소프트웨어는 딱 10가지이며 지금 마쓰시타에서 중점적으로 홍보, 판매하고 있는 것은 세일러문S, 삼국지4, 도라에몽, PAKKUCK NOTE '95, 갑벽의 함대, 객스 이다.

그런데 특이한 것은 객스만 미국 소프트이고 나머지는 모두 일본산이다.

한편 최근 관심을 불러일으키고 있는 64비트 3DO 게임기는 현재 공식적으로는 올해 연말까지로 예정하고 있지만 약간 수정사항이 있을 듯하다.

그런데 몇달전 국내에서도 시판되려다 중단된 PC로 3DO 게임을 즐길 수 있는 3DO 블라스터는 들어와 있기는 한데 가격이 비싸서 판매율을 저조한 것으로 알려졌다.

한국의 LG전자는 미국과 유럽쪽에 3DO 얼라이브를 수출하고 있는데 반해 3DO REAL은 유럽을 집중적으로 공략하고 있으며 그 중에서 프랑스와 영국 등 서부 유럽 국가들에 진출해 있는 정도이다.

게임챔프의 인터뷰에 선뜻 응해준 마쓰시타의 스기모토 부장

3DO REAL 1주년 기념행사가 열렸던 빌딩 (그러나 행사장은 1층에 국한되었다)

세일러 문'의 복장을 입고 있는 3DO REAL 안내원 누나들

요시모토 흥업의 인기 개그맨들이 동원되어 개그 퀴즈게임을 홍보중이다

엄마와 아이들이 함께 나와 3DO 게임을 즐기고 있는 모습

미국산 소프트웨어만 따로 전시하는 코너

서, 성인용 게임 코너!? 여, 역시 3DO 답군…

NEW SOFT

트루 라이즈

Schwarzenegger
True Lies

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/4/28	장르	액션	외국어 수준	일본어 중
	제작사	어클레임저팬	용량	16M	대상 연령	국민학생 이상
	현지 발매가	10,900엔	기타		게임 난이도	A B C ⓓ E F

아놀드 슈왈츠제네거가 주연한 헐리우드 영화 「트루라이즈」가 게임으로 등장했다. 스테이지수는 모두 10개이다. 적과 싸우면서 주어진 여러가지 임무를 달성하면 스테이지를 클리어할 수 있다.

6종류의 무기를 사용해 적을 무찌르자!

이 게임에서 사용할 수 있는 무기는 최대 6가지종류로 피스톨 이외의 무기는 따로 무기를 입수해야만 사용할 수 있다. 또 피스톨 이외의 총기에는 탄환이 필요하다. 탄환은 땅에 떨어져 있는 것은 주으면 된다.

탕탕! 적을 쏘아 쓰러뜨리는액션 만점의 게임

6종류의 무기

피스톨
▲해리가 원래 가지고 있는 무기이다. 위력은 약하지만 탄환을 무제한 사용할 수 있다

화염방사기
▲멀리 떨어져 있는 적에게는 소용없지만 가까이 있는 적은 단숨에 태워버릴 수 있는 강력한 무기이다

샷건
▲정면에 있는 적밖에 공격할 수 없지만 일격에 상대를 쓰러뜨릴 수 있는 위력적인 무기이다

기관총
▲연속 발사가 가능한 무기로 먼 곳에 있는 적도 없앨 수 있지만 탄환이 금방 없어진다

수류탄
▲적들을 한꺼번에 없앤다. 오래 가지고 있는 만큼 멀리 던질 수 있다

대인지뢰
▲해리가 가진 무기중 가장 강력한 무기이다. 적이 건드리면 폭발하기 때문에 쫓아오는 적에게 유효하다

과격한 테러단을 상대로 싸우는 해리

주인공 해리는 세계의 평화를 위협하는 테러리스트와 싸우는 미국 정부의 첩보원. 이번 사건의 적은 '아브 아지즈'라는 남자가 이끄는 과격한 테러단「크림존 지하드」이다.

▶다양한 스테이지에서 활약한다

▶스테이지에 들어가기 전에 임무를 부여받는다

1 스테이지 성

최초의 스테이지는 스위스 산악지대에 있는 성. 크림존 지하드를 은밀하게 지지하고 있는 인물의 저택이 있다. 성내에는 비밀의 방과 통로가 있다. 성에는 총을 가진 적 이외에 일반 시민들도 있다. 죄없는 그들을 쏘지 않도록 주의해야 한다. 시민을 3명 이상 실수로 사살하면 라이프가 한개 줄어버린다. 떨어져 있는 무기와 아이템은 반드시 줍도록 하자.

▼성내에서는 파티가 열리고 있다

▲시민을 실수로 사살하고 반성하는 해리

2 스테이지 슬로프

성에서 탈출하면 눈 덮힌 알프스가 나온다. 적의 추격을 따돌리면서 경사진 스키장을 내려가는 것이 두번째 스테이지이다.

친구가 기다리고 있는 웨곤차에 간신히 다다르면 이 스테이지는 끝난다. 적은 스노우모빌과 헬리콥터를 타고 공격해 온다. 싸우는 것보다 도망치는 편이 좋을 듯하다.

◀적 헬기의 습격 피하라 적의 세찬 공격을

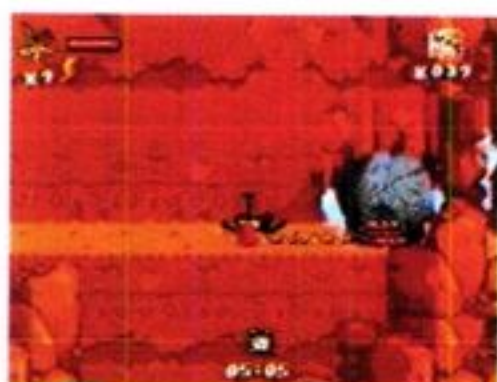
NEW SOFT

로드런너

슈퍼알라딘보이	현지 발매일	95/4/7	장르	액 션	외국어 수준	영 어 하
	제작사	세 가	용량	8M	대상 연령	국교생 이 상
	현 지 발매가	45달러	기타		게임 난이도	A B © D E F

"삡삡, 삐 삐" 마치 자동차 경적같은 요란한 소리를 내며 언제나 쫓아다니는 코요테를 교묘히 따돌리는 날쌘돌이 로드런너가 게임으로 등장했다. 귀여운 타이니툰의 가족들이 애니메이션이 아닌 게임에서 새로운 즐거움을 가져다 줄 것이다. 그럼 코요테와 한번 신나는 액션을 펼쳐볼까!

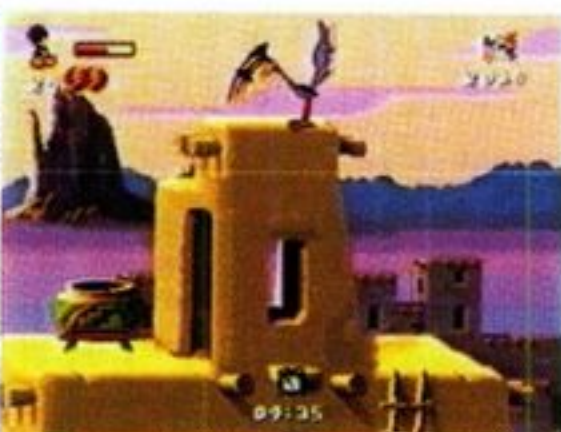
로드런너와 코요테나 펼치는 화끈한 액션

이 게임에서 나오는 주인공들은 워너 브라더스사의 인기 만화인 「실베스터와 트위티」나 「박스 바니」와 마찬가지로 쫓고 쫓기는(?) 상황으로 게임이 전개된다. 타이틀이 나오기 전부터 로드런너와 코요테의 질주하는 장면에서 이러한 긴박감 넘치는 상황을 알 수 있다. 또한 아무런 음성도 나오지 않아 마치 판토마임을 보는 듯하고 캐릭터의 모든 행동에 적절한 효과음이 더욱 코믹함을 느끼게 해준다. 그리고 이 게임의 특징이라고 한다면 플레이어는 로드런너와 코요테를 모두 선택할 수 있다는 것이다.

바위에 깔리면 만화같은 장면이…

낮은 포복으로 살금 살금

키조작에 대하여

방향 버튼:좌우로 이동. 위,아래의 화면을 볼 수 있다(코요테는 기어가기. 로드런너는 방향키의 아래쪽을 누르면 모이를 쪼아 먹는다)

A버튼:코요테는 다이빙 캐치. 로드런너는 특유의 "삡삡" 소리를 내며 코요테를 놀린다(놀란 코요테는 우표와 시간 아이템을 놓고 간다)

B버튼:코요테는 대쉬(터보 아이템이 있는 경우엔 두번 누르면 터보 대쉬가 된다)로드런너의 경우는 보통 경우엔 눌러도 변화없지만 터보 아이템이 있으면 터보로 된다. 두 캐릭터 모두 터보인 경우는 터보 아이템을 소비한다

C버튼:점프한다

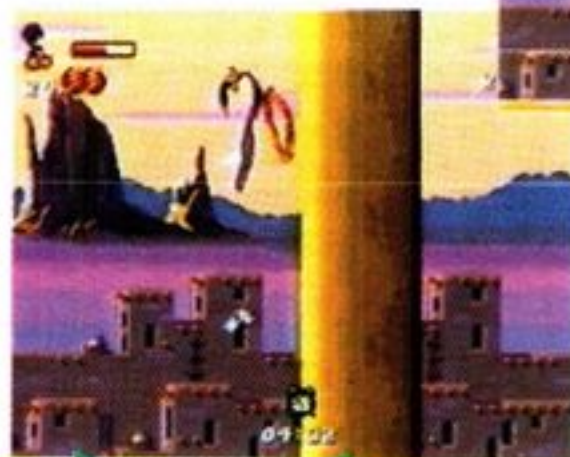
목표를 덮쳐라!

로드런너의 에너지 보충법

코요테의 우스꽝스러운 달리기 모습

캐릭터 소개

로드런너(ROAD RUNER)

-언제나 코요테를 놀려대며 따돌리는 로드런너는 북미 남서부산에 사는 뻐꾸기과의 새라고 하는데 언뜻 보기엔 딱다구리의 얼굴에 타조의 몸을 가진 듯한 새다. 트레이드 마크인 "삡삡" 소리와 빠르게 달리다가 "띠용"하고 딱 멈추는 모습이 만화와 똑같아 즐거움을 더해준다. 소닉을 능가하는 스피드를 내는 이 새는 오늘도 달린다.

"삡삡"은 재밌어

어, 완전히 소닉 형님이네!

코요테(WILE E. COYOTE)

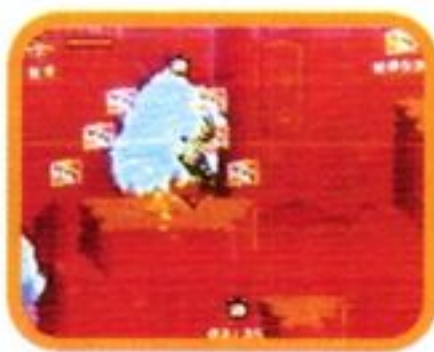
-코요테는 북미 서부 대초원에 사는 이리이다. 여기서 이 녀석은 로드 런너를 잡고야 말겠다는 야망(?)을 포기하지 않는 끈질긴 놈이다(언

터보 아이템으로 이런 스피드를 낸다

아이템 소개

우표:각 스테이지를 끝내기 전에 모은 우표가 125개를 넘으면 오른쪽 위에 보너스 라운드라는 글자가 나타나며 클리어하면 보너스 스테이지로 간다(보너스 스테이지는 모두 다르다).

우와, 시계 아이템이다!

터보 부스터:이것은 번개표가 새겨진 아이템으로 슬쩍 보기에도 스피드를 높여주는 것임을 알 수 있다. 코요테는 B버튼 두번, 로드런너는 한번 누르면 된다. 최대 4개까지 소유 가능하다

약병:떨어진 에너지를 보충시켜주는 고마운 아이템

시계:아래에 표시되는 제한 시간을 늘려준다

애크미 상자: 코요테는 속으로 점프해 들어가면 도구를 얻을 수 있다. 로드런너의 경우는 그 속에 들어 있다가 튀어 나오는 코요테를 주의할 것!

*코요테의 경우 로드런너를 잡으면 우표와 시계 아이템을 놓고 도망간다. 시간이 부족할 때는 로드런너를 찾자. 로드런너도 코요테를 놀라게 하면 마찬가지의 효과가 있다.

스테이지 소개

붉은 바위지대(RED ROCK RENDEZVOUS)

이곳은 선인장과 모래가 있는 초원이다. 코요테로 뒤쫓는 경우 로드런너가 화면에서 사라지게 되면 로드런너는 쫓아와 보라는 듯이 "삡삡" 소리를 내므로 귀기울여서 뒤쫓자. 폭탄에 맞게 되면 새까맣게 타서 쓰러지므로 주의하자. 스프링, 로케트 롤러스케이트 등 애크미 상자의 도구들은 장애물에 부딪히거나 일정 시간이 지나면 자동 해제되므로 주의하고, 길이 막혀 있다고 생각될때는 주위를 둘러보자. 생각지도 못했던 유용한 도구들이 널려 있을 것이다. 언제나 머리를 써야 난관을 헤쳐 나갈 수 있는 법이다.

▲에구, 시커먼스 됐네

▼인간 로케트

◀맨 끝엔 박스 바니가 있다

▲아이구, 바쁘다 바뻐!

보너스 라운드는 우표를 125개 이상 모으면 갈 수 있다. 여기서는 로케트를 타고 계속 위로 올라가면서 아이템을 먹는다. 올라가다 보면 다른 로케트가 올라오므로 재빠르게 갈아타자.

마을(BUTTES AND LADERS)

▲윽, 폭탄쥐를 조심하세요

▲짜잔! 멋지게 착지

평화로운 마을에 두 망나니들이 들어와 소동을 벌이는 스테이지이다. 이곳도 별로 어렵진 않지만 밧줄타기만은 주의해야 한다. 상자에 들어가서 머리에 바퀴달린 모자를 쓰고 거꾸로 외줄을 타는 경우에는 코요테의 다리가 어느 쪽으로 쏠리는가를 유의해서 보자. 뒤로 다리가 넘어갈 것같으면 앞쪽으로 방향키를 두번 정도 눌러주는 식으로 해서 균형을 잡으면서 건너자.

이곳의 보너스 라운드에서는 날으는 새가 되어 아래로 천천히 내려가면서 아이템을 모은다. 떨어진다 해도 방향키를 이용해서 벼랑아래의 애크미 상자로 떨어지게 하면 된다. 맨 아래로 떨어지면 끝이다.

▲날아라 날아라!

▲떨어지는 와중에도 침착하게 처신하자

기차(CHOO CHOO TERRIAN)

▶풍선위로 연속 점프한다

▼기차에 깔리긴 싫어!

달리는 기차위에서 신나는 추격전을 벌이는 스테이지. 치솟는 기차의 연기와 증기를 이용하여 아이템을 얻는다. 풍선위로 연속 점프하는 기술도 익혀두자. 기관실의 스위치를 당기면 철로 위로 추격전의 장소가 바뀐다.

보너스 라운드는 달리는 기차 앞에서 필사적으로 아이템을 모아야한다.

광산(KARL'S BAD CAVERNS)

컴컴한 광산에서 로드런너를 뒤쫓는다. 엘리베이터와 점프대를 이용하여 우표 등을 얻자. 이곳의 보너스 라운드는 덜덜 거리는 굴착기를 가지고 땅을 파 내려가는 것이다. 내려가면서 착실하게 아이템을 모으도록 하자.

▼엘리베이터를 이용하자

▼엘리베이터를 이용하자

NEW SOFT 신작라인

SFC 시뮬레이션 야구

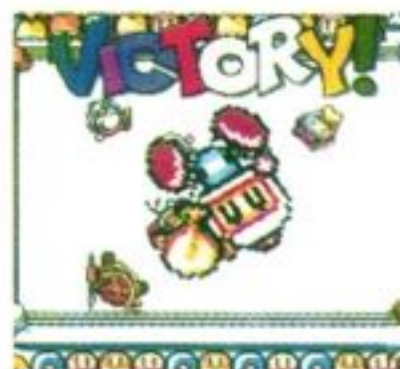
스포츠/12,800엔/95년 4월 28일/헥트

야구 게임을 좋아하지만 복잡한 조작 때문에 망설이던 게이머들을 위해 간단히 조작해 즐길 수 있는 「시뮬레이션 야구」가 발매됐다.

일본 프로야구 야쿠르트 구단의 후꾸다 포수가 감수한 이 게임은 승부를 위한 배터리의 사인 등 생동감 넘치는 현실감으로 여러분을 그라운드 안으로 인도할 것이다.

SFC 봄버맨 3

액션/8,900엔/95년 4월 28일/허드슨

봄버맨 3이 등장했다. 새로운 아이템과 숨겨진 스테이지, 그리고 전작 봄버맨 시리즈의 아이템을 추가 18개의 아이템이 확실히 추가됐다.

새로운 캐릭터인 「월드 봄버」가 등장해 세계 각국의 여러 봄버들과의 5인 대전까지도 가능하고 봄버가 게임 개시와 종료 때 말을 하기도 한다.

SFC 익사이트 스테이지 95'

스포츠/9,800엔/95년 4월28일/에폭사

94년에 맹렬한 위세를 떨쳤던 '필살 슛'이 「익사이트 스테이지 '95」에서는 어디까지 통용될 것인지 이 게임을 통해 시험해 보도록.

그러나 이 게임에서는 오프사이드 룰을 도입했기 때문에 게임을 풀어 나가는 필살 슛이 100% 통용되지는 않을 듯하다.

SFC 마말레이드 보이

시뮬레이션/9,800엔/95년 4월 21일/반다이

인기 순정만화가 연애 시뮬레이션으로 등장했다. 플레이어는 여자 주인공 「미키」가 되어 남자 친구와 데이트를 하거나 자신의 라이벌과 경쟁을 하는 등 여러가지 체험을 한다. 최종 목표는 좋아하는 남자와 이상적인 커플이 되는 것이다.

SFC 신 SD전국전 대장군 열전

시뮬레이션/9,800엔 95년4월21일/헥트

프라모델과 만화 등으로 친숙한 무사 간담이 열전을 벌이는 게임. 캠페인형 시뮬레이션RPG이다. 주인공인 열광 건담과 그의 친구들은 천궁 나라를 여행하면서 어둠의 군단을 무찌른다.

SFC 크라이시스 배틀

액션/10,800엔/95년 4월 21일/ 엔젤

일본에서 연재중인 이색 격투 만화 「크라이시스 배틀」을 소재로 한 격투 액션 게임이 발매됐다.

이 게임은 캐릭터의 움직임이 빨라 만화보다 더 박진감 넘치는 격투 신이 매력적이다.

GB 비룡의 권 외전

액션/4,700엔/95년 4월 14일/컬처브레인

3등신 캐릭터로 특별히 변형시킨 「비룡의 권」시리즈의 캐릭터들이 1대1로 뜨거운 배틀을 전개하는 대전 격투 게임이다. 총 15명의 캐릭터가 펀치와 킥, 필살기 등을 구사해 전투를 전개해 나간다.

MD TV애니메이션 슬램덩크

스포츠/8,800엔/95년 4월 28일/반다이

일본 만화 잡지에 절찬리에 연재중인 인기 만화를 그대로 재현한 농구 게임이다. 플레이를 조작해 각 선수를 상황에 맞춰 전환하면서 플레이시키는 스포츠 액션형 게임이다. 캐릭터들도 리얼한 7등신의 모습으로 코트에 들어선다.

P맨

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/6월 하순예정	장르	액션	외국어 수준	일본어 하
	제작사	켐코	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,200엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

큰일났다! 공룡들이 마을을 습격했다! 삽시간에 마을은 쑥밭으로 변하고 말썽꾸러기 용사 「사무」가 문제 해결을 위해 일어섰다. 달려라 사무! 울부짖어라. 마을에 평화가 깃들 때까지…

지구가 탄생할 때… 영웅도 함께 탄생했다!?

게임상에 출현하는 5명의 아군 캐릭터

무대는 지금으로부터 오만 삼백십이년 전 미국이다. 마을에 저장했던 음식을 공룡들에게 고스란히 빼앗긴 사람들은 추운 겨울을 어떻게 넘길 지 암담하기만 했다. 이때 마을 대표 「사무」가 벌떡 일어섰다. 음식을 사는데 필요한 공룡 뼈다귀를 모으기 위해 공룡 무덤으로 가겠다는 것이다.

게임은 기본적으로 가로 스크롤 액션이다. 그러나 스테이지에 따라 상하로 스크롤하는 곳도 있다. 특히 조작법이 간단하기 때문에 플레이하기가 무척 쉽다. 또 난이도도 3단계로 설정할 수 있다.

상점이 있는 스테이지도 있다. 적을 쓰러뜨리고 얻은 뼈다귀로 물건을 살 수 있다

적 캐릭터를 짓밟아버린다

처음부터 갖고 다니는 몽둥이. 접근전에 안성마춤이다

이상한 알에서 깨어난 공룡도 유도탄으로 사용할 수 있다

스카이콩콩을 타고 점프하면서 이동한다

L버튼과 방향키를 누르면 그 방향을 쳐다본다

몽둥이를 휘두르며 울부짖는 원시 영웅

위기에 처하면 망설이지 말고 울부짖기 공격을…

나무에 박은 후 발판으로 사용할 수도 있다

창을 얻었다. 창은 공격 이외에도 행글라이더를 타고 계곡을 나는 사무.

사무는 몽둥이 공격과 울부짖기 공격이 기본. 울부짖기 공격은 소리를 고래고래 질러서 적에게 데미지를 입히는 필살기이다. 울부짖기 게이지가 꽉 차 있을 때 사용할 수 있다.

가면 갈수록 신비로운 스테이지

몽둥이로 공중을 두드리면 숨겨진 블록을 발견할 수 있다. 이와 유사한 장소들이 한두 곳이 아니라는데…

화산이 분출을 시작하자 집채만한 바윗덩이들이 떨어진다

빙산 위를 이동하는 사무. 미끄러지면 말짱 도루묵 신세다

이곳은 나무의 내부. 밑에서부터 화염이 서서히 올라온다

이곳은 슬라임 마을. 로프를 타고 이동한다. 어? 근데… 사무를 닮은 녀석들이 이렇게 많이…

스테이지는 총 23곳. 정글로부터 시작해서 화산도 있고… 강도 있고… 원시 시대 이곳저곳으로 이동한다. 함정과 덫도 셀 수 조차 없을 정도로 숨어 있다.

보스 등장

화면이 모자랄 정도로 거대한 제1보스. 쓰러뜨리기 벅찬 상대다

COMINGSOON

어스왐 짐

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/6/23	장르	액션	외국어 수준	일본어 하
	제작사	타카라	용량	24M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

미국에서 탄생한 새로운 영웅 「짐」. 그라고 해야 할 지 그녀라고 해야 할 지 잘 모르겠지만, 어쨌든 지렁이 신분으로 영웅 칭호를 받은 지렁이는 역사상 「짐」이 처음이자 마지막일 것이다.

※〔어스왐〕이란 지렁이의 영문 이름입니다.

지렁이 전사 「짐」 인기 예고!!

시궁창에서 비참한 삶을 살던 지렁이가 우연히 손에 넣은 사이버 슈트의 힘으로 돌연 영웅으로 둔갑했다. 바로 그 지렁이 「짐」이 끈적끈적한 느낌의 아메리칸 액션 게임 「어스왐 짐」에서 "지렁이도 밟으면 꿈틀한다"는 옛속담을 확실히 증명할 것이다.

사이버 슈트의 힘을 빌어 세계 최강의 자리에 오른 지렁이 짐. 그의 앞을 가로막을 자 누구냐!

연사하면 탄환이 바닥을 드러내고 만다

● 플라즈마 건
플라즈마 건은 8방향으로 발사할 수 있으며 무리지어 다니는 적들을 제거하거나 원거리에 있는 적을 없애는데 효과적이다.

지렁이가 할 수 있는 3가지 액션

짐의 주무기는 역시 흐물거리는 몸. 머리를 채찍처럼 휘두르기도 하고 프로펠라처럼 회전시켜서 높은 곳에 올라갈 수도 있다. 또한 플라즈마 건을 사용한 원거리 공격도 할 수 있다.

● 채찍
머리를 마치 채찍처럼 휘둘러서 적을 제압한다.

오직 지렁이 캐릭터만이 할 수 있는 기술...

도르레에 머리를 걸고 이동할 수도 있다

아무리 지렁이래도 이 기술은 너무했다...

● 헬리콥터
머리를 빙글빙글 돌리면서 오르락 내리락 할 수 있다. 적의 공격을 피하거나 먼 곳으로 이동할 때 사용한다.

지렁이 짐이 밝히는 스테이지 구성도

번지 점프 스테이지. 지렁이라 그런지 떨어지는 탄력 때문에 몸이 주욱 늘어난다

스테이지 중간의 이동 장면은 흥분의 3차원 레이스. 아이템을 얻으면서 적을 물리쳐야 한다

짐의 무대는 미로로 구성된 비밀기지를 비롯하여 해저 깊숙이 감춰진 수중 튜브 등이 제공된다. 게다가 각 스테이지에는 독특한 장치들이 가득하다. 번지 점프를 하면서 보스와 생사를 건 싸움을 벌이는가 하면 고철덩어리 잠수정을 타고 해저를 이동하기도 한다.

뉴 장크 시티

첫번째 무대는 폐기물 처리장이다. 산처럼 쌓인 폐타이어를 점프하거나 머리를 도르레에 매달고 이동하면서 모험을 펼친다. 이 스테이지에는 하늘을 나는 난폭한 까마귀와 미친개들이 짐에게 덤벼든다.

장애물을
피하면서 벨트
컨베이어에
기어오르는 장면

보스는 종이나
채찍이 아니라
나무 상자를
이용해서
제거한다

여기가 볼 만하다.
우페타이어를 타고
고공 점프한다

화장실에서 워프!

더럽게도 화장실이 와프 포인트 용기를 내고... 코를 막은 다음... 잠수!

채찍을 최대한
활용해야 한다

좁은 해저 튜브 안에서도 적들이
대거 몰려온다

여기가 볼 만하다우

튜브에 착 달라붙어서 적은
따돌린다

잠수정 대모험. 시간
제한이 긴장감을
더해준다

욕쟁이 별

가는 곳마다 불길이 솟아오른다.
재빨리 피하지 않는다면 순식간에

짐이 도착한 별은 불만 살고 물은 없는 곳. 사이버 슈트가 불타버리기 전에 적들을 모두 제거하고 스테이지를 클리어해야 한다. 그러나 별 전체가 미로로 구성됐기 때문에 이곳을 빠져나가려던 용사들이 왕짜증을 냈고 무심결에 욕을 한마디씩 던졌으며 그래서 별 이름이 욕쟁이 별로 붙여진 것이다. "이 망할 놈의 별 다신 오나봐라!"라고...

요기가 볼 만하다우~

백만불짜리 보석을 타고
즐거운 시간을 보내는 짐

한꺼풀 벗으면 보잘 것 없는
지렁이지만 사이버 슈트를 입었다
하면...

해저 튜브

고양이의 교활한 공격을 피해 상하좌우로 뻗어 있는 해저 튜브를 벗어나야 한다. 또 고철덩어리 잠수정에 몸을 싣고 바닷속을 모험하는 장면도 있다. 암반에 살짝만 부딪혀도 잠수정이 부서지기 때문에 잘못하면 타고난 운명대로 낚시밥이 될 수도...

잠 깐 만

멀티 리모트 컨트롤 아케이드 조이스틱

• 슈퍼 NES와 슈퍼 컴보이 양측에 대응가능
• 6개 버튼별 오토 터보 스위치 컨트롤 버튼 장착
• 슬로우 모션 컨트롤 기능
• 서로 다른 2인 플레이 기능
(1) 각기 다른 패드 연결가능. 예) 슈퍼 컴보이 또는 메가 드라이브 패드
(2) 각기 다른 아케이드 조이스틱 연결가능
• 자동으로 베터리의 수명을 알려주는
• 기능기존 형태를 벗어난 빔 방식
• 베터리는 UM-38*4(A4, R6사이즈)

멀티 리모트 컨트롤 컨트롤 조이패드

• 슈퍼 NES와 슈퍼 컴보이 양측에 대응가능
• 2인 플레이가 가능하며 다수의 프라레이어가 함께 즐길 수 있다
• A,B,X,Y,R,L의 6개 버튼마다 개별 오토 터보 버튼 부착
• 슬로우 모션 컨트롤 기능
• 베터리의 수명을 알려주는 표시램포
• 자동으로 배터리의 수명을 보존
• 기존 형태를 벗어난 빔 방식
• 베터리: UM-3*2(A4-R6)

◆ 문의처: 대리반도체(424-8742)

NBA 라이브 95

슈퍼알라딘보이	국 내 발매일	95/5/15	장르	스포츠	외국어 수준	영 어 중
	제작사	EA 스포츠	용량	16M	대상 연령	국교생 이 상
	국 내 발매가	미 정	기타	동시발매	게임 난이도	A B © D E F

NBA의 살아 있는 신화 마이클 조던이 다시 코트로 복귀함에 따라 전세계 농구 팬들은 그의 화려한 플레이를 다시 볼 수 있을까 하는 기대감에 젖어 있다. 하지만 이제 보는 것만으로는 만족하지 못한다. 내가 직접 선수가 되어 마이클 조던보다 화려한 플레이를 펼쳐보자.

NBA 라이브 95는…

이 게임은 기존에 있던 농구 게임의 상식을 탈피한 게임이다. 자세한 선수 소개부터 화려한 플레이까지 한순간이라도 놓칠 수 없는 장면이 연출된다. 또한 멋진 슛을 성공시키면 리플레이를 사용해 몇번이고 다시 볼 수 있는 등 여러면에 세세하게 배려한 흔적이 엿보인다.

콘트롤러 조작법

	A버튼	B버튼	C버튼	A+B버튼
공격할 때		패스	슛	
볼이 없을 때		선수변경	리바운드	
수비할 때		선수변경	블로킹	
터보 모드	달리기			빠른패스

게임 설정

*모드:연습경기, 시즌경기, 플레이 오프가 있다.

*스타일:아케이드, 커스텀, 시뮬레이션 스타일이 있다.

*레벨:게임 레벨을 설정하는 모드로 루키, 스타터, 올스타가 있다.

*쿼터:쿼터당 경기시간을 설정.

*규칙 설정:파울의 유무를 설정.

GAME SETUP
MODE EXHIBITION
STYLE ARCADE
LEVEL ALL-STAR
QUARTER 3 MINUTES
SET RULES
SET OPTIONS

▲게임 설정 화면. 화면 색상에 신경을 많이 쓴 것같다

*옵션 설정:게임을 진행하는데 필요한 여러가지 상황을 설정하는 모드.

NBA의 게임세계로

게임으로 들어가면 제일 처음 해야 하는 것이 팀의 설정. 이 게임에서 선택할 수 있는 팀은 현재 NBA에 등록되어 있는 모든 팀이다. 여기서는 요즘 NBA에서 강팀으로 꼽히는 샤킬오닐의 올란도 매직과 바클리의 피닉스 선즈의 경기를 소개하기로 하겠다.

TEAM SELECT
ORLANDO AT PHOENIX
6TH SCORING 1ST
14TH REBOUNDS 4TH
15TH BALL CONTROL 12TH
13TH DEFENSE 14TH
9TH OVERALL 3RD

▲팀 설정 화면. 기존의 농구 게임답지 않게 마크같은 것을 자세하게 표시해 놓았다

SCORING
REBOUNDS
BALL CONTROL
DEFENSE
OVERALL

▲팀을 설정하고 게임으로 들어가면 코트 위에 다시 한번 팀의 전력이 농구공으로 표시된다

경기를 시작하기 전에 양팀의 스타팅 멤버를 소개하는데 코트 위로 한명씩 뛰어나오며 선수의 이름과 등번호, 포지션 등이 표시되며 화면 하단에는 실제 선수의 모습이 사진으로 나타난다.

PHOENIX
7 KEVIN JOHNSON
POINT GUARD

◀예전부터 피닉스 선즈를 이끌어 온 단신 포인트 가드 케빈 존슨. 언제나 바클리에게 득점의 기회를 주는 유능한 선수이다

▼상대에게 등을 보이고 공격할 방법을 찾고 있는 피닉스 선수

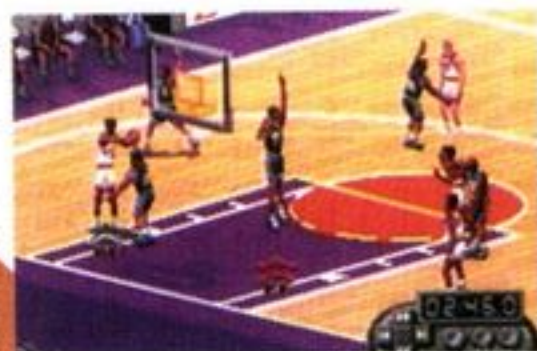
드디어 경기가 시작됐다. 점볼을 가로챈 팀은 피닉스 선즈. 두팀을 비교 평가하자면 모두 알다시피 올란도 매직에는 괴물 센터 샤크가 버티고 있기 때문에 센터 위주로 공격하고, 그 반대로 피닉스 선즈는 이렇다할 센터가 없기 때문에 바클리가 포워드 겸 센터를 하고 있다.

샤킬 오닐의 능력은 굉장히 뛰어나지만 유능한 선수가 여러명이 있는 피닉스도 만만치 않은 팀이다.

경기를 진행하다 보면 속공이 아닐 경우 상대팀의 거의 모든 선수가 자기 진영으로 가 있을 것이다. 이때 상대에게 볼을 인터셉트 당할 위험이 있으므로 상대에게 등을 보이고 서 있어야 한다.

때는 전담 마크맨이 붙어 있지 않은 선수에게 패스하여 슛을 쏘는 것이 안전하다.

이 게임에서 사용할 수 있는 덩크슛은 원핸드 덩크, 투핸드 덩크, 백 덩크, 스카이 덩크, 아리우프 등 다양하다. 이중에 가장 구사하기 힘든 덩크슛은 아리우프이다.

상대가 앞을 가로막고 있을 때는 페인트 모션을 할 수 있다. 예를 들면 공을 빙빙 돌리든지, 아니면 슛을 쏘려고 하다가 상대가 블로킹하려고 점프했을 때 슛을 쏘는 것 등이 있다.

▲선즈의 바클리가 올란도 선수의 머리 위로 공을 돌리고 있다

▼덩크슛을 하려고 뛰어오르는 올란도 매직의 샤크

▲샤크의 몸무게는 무려 130킬로나 나간다. 그가 덩크슛할 때는 사진과 같이 링이 아래로 축 쳐지고 만다. 이런 위력적인 덩크슛이 나올 때마다 플레이어는 통쾌함을 느낄 수 있을 것이다

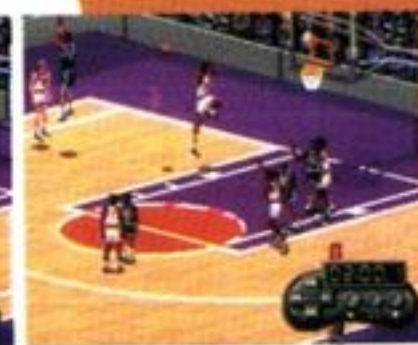
수비하다가 속공으로 이어졌을 때는 덩크슛으로 승부하는 것이 가장 안전하다. 사진에 보이는 것은 일대일 대결에서 상대를 제치고 슬램덩크를 시도하는 올란도 선수이다. 덩크슛은 약간의 거리를 두고 달려오면서 슛 버튼을 눌러야 한다

NBA농구에서 가장 멋진 덩크슛으로는 마이클 조던의 스카이 덩크슛을 꼽을 수 있다. 자유투 라인에서 점프하여 한손으로 링에 내리꽂는 파괴적인 덩크 슛! 원래 스카이 덩크는 줄리어스 어빙이라는 선수가 원조인데 지금은 은퇴했지만 마이클 조던이 존경하는 선배였다는 것은 잘 알려진 이야기이다.

이것이 바로 그 유명한 스카이 덩크슛. 하늘을 날아가는 새처럼 코트를 가로질러 링을 부셔 버리자

위에서 말했던 것처럼 이 게임에서 가장 하기 힘든 기술은 아리우프라고 하는 덩크슛인데 이 기술은 혼자하는 것이 아니라 팀의 한 선수가 공중으로 패스를 해주면 그 공을 향해 달려들면서 점프하여 공을 잡고 그대로 링에 내리 꽂는 고난도 기술이다. 이런 장면은 가끔 NBA에서 볼 수 있는 장면인데 팀원들간의 호흡이 맞지 않으면 결코 구사할 수 없는 기술이다. 이 기술은 마이클 조던이 시카고 불스를 떠나기 전에 팀의 단짝이었던 스코티 피펜과 많이 사용했다. 그럼, 여기서 이 기술을 어떻게 사용하고 어떤 방법으로 골로 연결시키는지 사진으로 살펴보기로 하자.

이 기술을 사용하는 방법은 의외로 간단하다. 별다른 커멘드 입력이 있는 것은 아니고 타이밍을 잘 맞추게 되면 멋지게 연출된다. 우선 외곽에서 공을 돌리다가 골대 주변에 상대팀의 선수가 없다고 판단될 때 그 쪽을 향해 점프하여 패스하자. 그러면 어느 한 선수가 자동으로 그 공을 향해 뛰어들며 점프하여 덩크슛을 할 것이다.

▲우선 외곽에서 마크하는 선수를 따돌리고 패스하자

▲그러면 갑자기 한 선수가 골대 근처로 뛰어들고...

▲공을 잡은 후 공중에서 몇바퀴 회전한다

▲그리고 그대로 투핸드 덩크 슛!

3점 라인 안에서 혼전이 일어날 때는 팀에서 가장 뛰어난 선수에게 패스하여 수비수를 피하면서 골인시키는 멋진 장면도 가끔 연출시켜보자. 하지만 반칙이 일어날 확률이 상당히 높다.

여러 선수들 사이에서 점프! 폼이 굉장히 멋있다

◀이것이 그 멋진 백 덩크 슛! 허리가 부러지지 않을까?

▼골밑에서 혼전이 일어날 때는 외곽으로 볼을 빼서 슛을 시도하자

NBA의 룰은 지역 방어를 하지 못하게 되어 있다. 항상 대인 방어로 수비하기 때문에 자신을 마크하고 있는 선수를 제친다면 슛 기회를 만들 수 있다. 만약 그것이 자신 없을

게임을 마치고

오랜만에 게임같은 게임을 해 본 느낌이다. 선수들의 자세한 움직임과 플레이가 상당히 멋있게 연출되어 있다. 만약 기존에 있던 농구 게임보다 조금 더 괜찮은 게임을 해보고 싶다면 이 게임을 플레이해 보기 바란다. 공략 마지막 부분에 있는 아리우프의 동작은 필자의 꿈 속에도 나타날 만큼 멋진 장면이었다.

테일 환타지아

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	남코	용량	32M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A B C D E F

남코 사상 처음으로 제작하는 롤플레잉 게임 「테일환타지아」. 첫 작품이라는 의미말고도 그래픽과 사운드 그리고 시스템에 이르는 구석구석에서 최강 게임메이커 남코의 이미지를 더럽히지 않으려는 노력을 엿볼 수 있다.

무기 공격이라면 우리에게 맡겨다오!

체스터 바크라이트

크리스의 어릴적 친구인 그는 자타가 공인하는 활의 명수. 게임 초반에 사랑하는 누이동생 아미를 잃고 실의에 빠진다.

타앗! 검을 휘두르며 괴물을 향해 달려든다

이겼다! 크리스의 웃는 표정이 귀엽기 그지없다

베어! 알베인계 검법 앞에 당할 자 없다!

활이라면 나를 당할 자가 없다! 활을 사용해서 크리스를 보좌한다

체스터의 액션도 크리스에 못지않다

크리스 알베인

「테일 환타지아」의 주인공. 그의 아버지 미겔은 알베인계 검술의 달인이다. 아들인 크리스 역시 검술이 뛰어나서 전투가 벌어지면 언제나 선봉장으로 나선다.

레벨 업으로 게임을 보다 즐겁게

롤플레잉 게임에서 빼놓을 수 없는 것이 바로 레벨 업이다. 때문에 레벨 업에도 귀여운 연출이 추가됐다.

사자 무리 발견! 스토리 초반에 가장 먼저 싸울 상대는 사자들의 무리. 모조리 숨통을 끊어버리자!

체스터의 레벨 업! 체스트의 표정을 보라. 굉장히 기쁜듯한 얼굴을 하고 있다

민트 아드네이드

크리스와 체스터가 무기의 명수라면 민트와 아체는 마법의 달인. 특히 민트는 회복 마법이 주특기 분야이다. 선봉에 나선 크리스와 체스터가 부상당했을 때는 민트가 회복 마법으로 치료해 준다. 크리스와는 유클리드라는 도시에서 만나게 된다.

민트의 보통 모습. 전투 장면의 꽃이라 해도 과언이 아니다

얼굴의 움직임에 주목. 마법 주문을 중얼거릴 때는 정신집중하는 모습을 재현한다

민트와 아체는 전투가 벌어지면 후방에 위치하면서 강력한 마법을 구사한다

아체 크라인

민트가 회복 마법을 구사한다면 아체는 공격 마법으로 크리스 일행을 돕는다. 전투 장면에서는 빗자루를 타고 공중을 날아다니는 탓에 마치 마녀를 방불케 한다. 일러스트로 짐작컨대 상당한 말괄량이 아가씨인 모양이다.

빗자루를 타고 날아다니는 아체.. 과연어 떤액션을 보여줄지…

◀베일에 가려진 유클리드 왕국

크리스▶ 일행의 용맹스런 모습을 보라!

크리스, 유클리드로 향하다

올슨의 집 올슨의 집을 찾아간 크리스

토티스 마을과 정령의 숲에 이어서 이번호에는 유클리드 왕국의 수도 유클리드와 초반 스토리를 살짝 공개하기로 한다. 이 도시에는 주인공 크리스의 숙부인 올슨의 집이 있다. 크리스가 올슨의 집을 방문한 이유는 고향인 토티스 마을이 누군가에게 습격당해서 마을 사람들은 물론, 크리스의 부모님까지 살해당했기 때문이다.

이곳은 유클리드 성 지하에 있는 감옥. 이곳을 소개하는 이유는 올슨의 집에 머물게 된 크리스가 검은 갑옷을 입은 자들에 의해 끌려갔기 때문이다. 바로 이 감옥에서 민트와 만나게 된다.

고향인 토티스 마을이 습격을 당한 사건… 그리고 크리스에게 남겨진 수수께끼의 펜던트… 갈수록 궁금증을 더해가는 「테일 환타지아」 다음편을 기대하십쇼..

▲토티스 마을의 참극을 전해 들은 올슨이 크리스를 맞아줄지…

◀지하 감옥
지하 감옥으로 끌려간 크리스. 어떤 방법으로 이곳에서 빠져나갈 것인지…

결국 감옥을 탈출한▶ 크리스는 이곳에서 민트를 만난다. 그런데 민트가 구하고 싶다는 인물은 누구일까?

COMING SOON 신작라인

SFC 배틀 타이쿤

액션/ 10,980엔/ 95년 5월 중순 예정/ 라이트 스테프

마법을 사용하거나 자신의 육체를 무기로 개조해서 싸우는 대전 액션. 거친 게임에 어울리지 않는 모델풍의 캐릭터 애니메이션과 리얼한 음성 지원이 돋보인다. 여자 캐릭터가 대거 등장한다.

SFC 크록크 타워

액션/ 가격 미정/ 95년 예정/ 휴먼

악마의 자손들이 깃들어 있는 저택에 홀로 남겨진 소녀. 커서를 움직여서 배경 안의 포인트를 가리키면 소녀가 그에 대응한 행동을 한다. 저택 안을 철저히 뒤져서 빠져나올 방법을 찾는 것이 목적이다.

SFC 쿨 패트롤

액션/ 8,880엔/95년 5월 26일 예정/ 빅터 엔터테인먼트

사소한 실수로 인해 악령의 봉인이 풀려버렸다. 악령은 시간을 거슬러 올라가면서 악행을 저지른다. 주인공은 그를 쫓아 과거로 들어가 악령에게 잡혀간 사람들을 구출하고 악령을 봉인해야 한다. 점프와 대쉬, 슬라이딩을 이용할 수 있으며 스테이지에 숨겨진 무기를 찾아서 사용할 수도 있다.

SFC AⅢ S.V.(슈퍼 버전)

시뮬레이션/ 가격 미정/ 95년 예정/ 팩 인 비디오

전작인 PC용 철도 경영 시뮬레이션 게임을 버전 업한 게임. 철도를 건설하고 재료를 날라서 마을을 발전시킨다는 기본 시스템은 변함없으며 보다 플레이하기 쉽게 변경됐다. 유가증권 발매와 부동산 임대도 가능하다.

SFC 울트라 리그

스포츠/ 9,800엔/ 95년 7월 하순 예정/ 유타카

울트라 형제와 괴수들이 펼치는 축구 대난동. 직접 공격이나 필살기로 상대에게 데미지를 입히는 등 보통 축구가 아니다. 자신이 주장이 되서 다른 캐릭터에게 지시를 내리는 「캡틴 시스템」이 해볼 만하다.

SFC 화이팅 베이스볼

스포츠/ 9,400엔/ 95년 7월 예정/ 코코너츠 저팬 엔터테인먼트

패넌트 레이스를 거친 28개팀이 플레이 오프를 거쳐 우승팀을 결정하는 야구 게임. 수비 위치 선택과 수비를 자동으로 할 수 있으며 타격을 리플레이해서 볼 수도 있다.

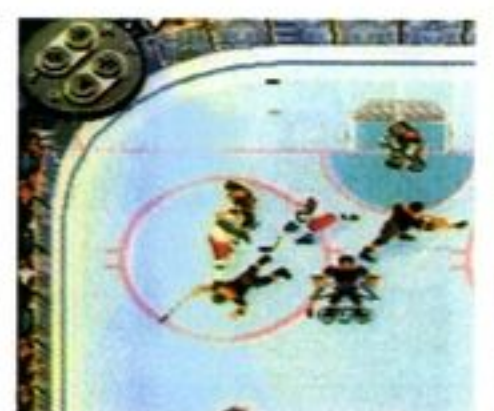
SFC 브란디쉬2

액션 롤플레잉/ 10,800엔/ 95년 예정/ 코에이

전작보다 2년 후의 세계. 방랑을 계속하는 검객 아레스가 함정에 빠져 감옥섬으로 보내지는 장면에서부터 스토리가 재개된다. 「모든 것을 제압하는 힘의 근본」의 일부인 검과 플래닛 바스터를 빼앗긴 아레스는 단독으로 섬을 탈출하려는데...

SFC 화이팅 아이스 하키

스포츠/ 9,980엔/ 95년 6월 예정/ 코코너츠 저팬 엔터테인먼트

빙상의 격투기라고 불리우는 격렬한 스포츠 아이스하키 게임. 28개팀 600여명이 리그전을 거쳐 우승팀을 가린다. 오픈전과 트레이드 등을 통해 팀전력을 강화하고 팀에 어울리는 전술을 연구 완성시켜야 한다.

SFC로 화려한 컴백!!

미스터 도(Mr. Do)

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	95/6/30	장르	액션	외국어 수준	일본어 하
	제작사	이매지니아	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	5980엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

지금으로부터 13년전. 그러니까 춘리가 유치원에서 '가나다라'를 깨우치고 있을 때 오락실을 뜨겁게 달군 게임이 있었다. 푸른 초원을 마구마구 뜯어먹고 궁둥이를 물려고 달려드는 괴물들을 사과로 무찌르는 게임. 타기종으로 아류작이 등장했었는데 이번에는 그런 '짜가'게임이 아닌 오리지널로 SFC에 이식되게 되었다.

마구마구 뜯어먹자

플레이어가 조종하는 캐릭터 미스터 도!는 우리에게 웃음을 선사하는 피에로이다.

게임 플레이 방법은 피에로인 미스터 도를 능숙히 조작하여 화면상의 체리를 전부 모으거나 또한 꽁무니에 달려드는 적을 전멸시키면 스테이지는 클리어된다.

적을 공격할 때는 파워 볼을 맞추든지 중간중간에 놓여진 사과밑에 구멍을 뚫어 사과를 떨어뜨려 적을 뭉개면 된다.

▼ 사과를 잘 이용해서 대량득점! 지금이나 예나 점수 모으기에는 혈안이 된다

▲ 그래픽도 13년전과 변함이 없지만 하드웨어상 화려함을 더한다

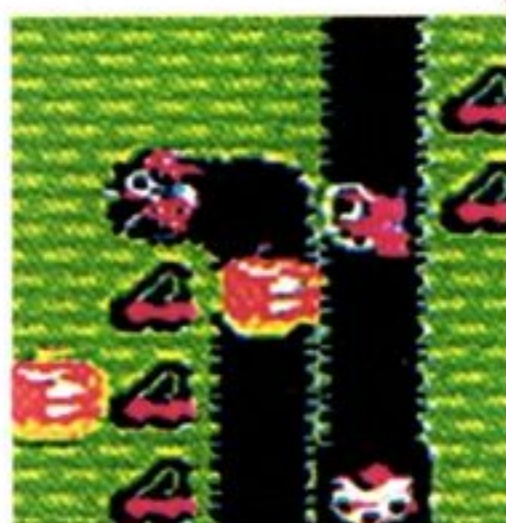
▲ 유일한 추가요소는 대전 모드이다!

▲ 영문자를 가진 적을 무질러 'EXTRA'를 모으면 1UP한다

▶ 이런 상태가 오면 적을 무찌를 방법이 없는 것도 아니다. 이렇게 벽 사이드에 붙어서...

◀ 지하를 파 보면?

보너스 업

이 게임에도 미스터 도가 늘어나는 보너스 아이템이 존재한다. 방법은 13년전의 아케이드용과 같다. 바블보블에서 등장했던 'EXTRA'가 여기서도 존재하여 이 영문자를 다 모으면 보너스가 추가된다. 이 영문자는 적이 가지고 나타나며 적을 무찌르면 수집할 수 있다.

▲ 사과는 아래에 구멍이 생기면 떨어진다. 한단 이상 떨어지면 쪼개져서 없어진다

거의 전 시스템에 걸쳐 13년전의 아케이드 게임과 같으나 딱 한가지 추가사항이 있다. 그것은 대전모드. 즉 2인 플레이가 가능하다는 이야기인데 1P를 선택하면 붉은 색 미스터 도, 2P를 선택하면 푸른 색 미스터 도를 선택하여 대전할 수 있는 모드이다. 물론 이 모드에서도 적은 출현하며 누가 죽지 않고 아이템을 빨리 모으느냐를 경주하는 것이다

▼ 이 파워 볼이 무기이다. 1발 쏘면 맞기까지 다음 볼을 쏠 수 없다

▼ 어찌된 일인지 벽 건너편의 적이 죽어버렸다. 이 비법은 13년전에 발견된 비법이라는데 그 당시 명인은 누구였을까?

삼성전자의 한글화 제 3탄 탄생 !

라이트 크루세이더

슈퍼알라딘보이						
	국 내 발매일	95/7월 중순	장르	액션 RPG	외국어 수준	한글 중
	제작사	세가	용량	16M	대상 연령	국교생 이 상
	국 내 발매가	미정	기타	한글화	게임 난이도	AB D E F

「건스타 히어로즈」 등으로 잘 알려진 '트레저'가 개발한 새로운 형식의 액션 RPG. 던전 내부의 적을 쓰러뜨리거나 함정을 해결하면서 진행해 나가는 RPG 요소가 강한 게임이다. 국내에는 한글화 RPG 제 3탄으로 삼성전자에서 7월 발매 예정이다.

던전으로 사라진 주민을 구출하라!

특징적인 쿼터뷰 화면을 채용한 액션 RPG 게임이 등장했다. 넓은 지하에 펼쳐진 총 6개의 던전을 적을 쓰러뜨리거나 함정을 피하면서 전진해 나간다. 함정의 수는 엄청나지만 아이템을 자동적으로 사용하거나 적을 추적하는 마법을 사용하기도 하기 때문에 비밀을 푸는데에 전념할 수 있는 시스템으로 구성되어 있다.

지하의 던전을 무대로 데비드의 사투가 전개된다

지하 미궁의 비밀을 풀어나가자

내용면으로는 던전 RPG라고 할 정도로 던전 내부에서 게임을 진행시킨다. 단, 경험치가 없고 주인공의 체력 최대치는 보물상자 아이템으로 상승된다.

이 게임에서 중요한 요소는 방에서 방으로 이동하기 위해서 비밀을 푸는 일인데 어떻게 보면 퍼즐 게임과도 같은 성격을 가지고 있다.

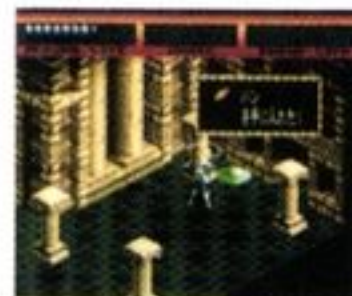
넓은 던전 곳곳에 무엇인가 비밀이 숨겨져 있다.

이야기는 성에서 시작된다.

주인공의 이름은 데비드 랜더. 프레드릭 왕에게 신임받는 검사이다. 이야기는 싸움에 지친 데비드가 휴가를 보내기 위해 이웃 나라를 방문하면서 시작된다. 이웃 나라에서는 최근 사람들이 갑자기 사라지는 사건이 발생하고 있었다. 데비드는 그 나라의 왕으로부터 사라져 버린 사람들을 찾아 달라는 의뢰를 받게 된다.

성에서 사건에 대한 이야기를 왕과 측근으로부터 들을 후 성내에 있는 마을을 돌아다녀 보면 참고가 되는 많은 이야기를 들을 것이다. 성내 마을에는 무기점, 잡화상, 여관이 있고 필요한 아이템과 장비를 구입할 수 있다. 마을을 빠져나가면 누구도 접근하지 않을 듯한 분위기의 묘지가 나타난다. 이것이 이번 사건과 연관이 있는 듯한데…

◀적을 쓰러뜨리기 위해서 마법도 사용한다. 마법을 쓰기 위해서는 마법의 재료가 필요하다

▲탐험에 필요한 아이템은 풍부하게 손에 넣을 수 있기 때문에 걱정할 필요는 없다

이 함정은 돌을 회전하는 바에▶ 올려놓은 후 스위치를 누르면 문이 열리게 된다. 주인공은 물건을 누르는 것은 가능하지만 끌거나 드는 것은 불가능하다

왕에게▶ 사라진 사람들을 찾아달라는 의뢰를 받는다.

◀마을의 상점에서 쇼핑이 가능하다. 가지고 싶은 물건의 위로 점프하면 살 것인가를 물어온다

마법과 아이템을 사용하여 사신을 무찌른다!

환타지 세계의 게임에는 마법과 아이템은 빠질 수 없는 것들. 이 게임에도 마법이 15종류, 아이템이 약 50종류가 등장한다. 결코 적지않은 마법과 아이템들이지만 모두 기억하지 않아도 간단하게 사용할 수 있게 되어 있다. 아이템과 마법 등에 신경쓰지 않고 액션에 집중할 수 있는 것이 이 게임의 큰 장점이다.

4개의 엘리멘트로 마법 작성

마법을 사용하려면 스타트 버튼을 눌러 메뉴 화면을 나오게 하여 마법을 설정해 두자. 마법(MAGIC)의 항목에서 4개의 엘리멘트(재료, 원료의 의미)를 조합하여 마법을 설정하면 작성된 마법이 화면에 표시되기 때문에 확인하도록 하자. 실제로 사용할 때에는 A버튼을 누르기만 하면 된다. 한번에 사용할 수 있는 마법은 한 종류뿐이다.

엘리멘트는 단독, 또는 복수로 마법의 힘을 발휘한다

마법작성의 예

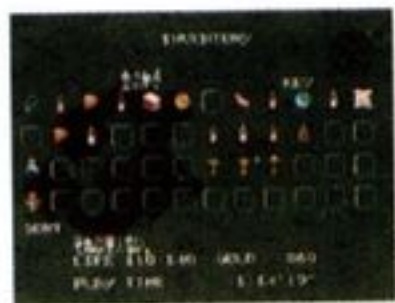
사용하는 엘리멘트	마법명	효과
워터	HEAL	10포인트의 체력을 회복한다
에어+어스	THUNDER	번개의 마법(호밍)
화이어+어스+워터	SHIELD	적의 공격을 방어(여러 회)
4종류 모두	JUDGEMENT	적 모두에게 데미지

마음껏 사용할 수 있는 아이템

아이템은 주로 체력 회복 아이템과 이벤트 아이템으로 나눠어진다. 체력회복 아이템은 주인공의 체력이 떨어지게 되면 자동적으로 사용되기 때문에 남은 체력에 신경쓰지 않아도 된다. 설정에 의해서 자동 사용을 금지시킬 수도 있다.

아이템의 예

이름	효과	같은 효과의 아이템
옥수수	10포인트의 체력 회복	사과, 오렌지 등
빵	30포인트의 체력 회복	꿀벌
고기	60포인트의 체력 회복	생선, 토마토 등
치즈	독제거	식수, 와인 등

데미지를 받으면 자동적으로 회복 아이템을 사용해 버린다

이벤트 아이템은 이 화면에서 결정

흉악한 보스들을 추적하라

「라이트 크루세이더」는 크게 몇개의 스테이지로 나눠어져 있고 그 스테이지마다 중보스와 대보스가(하나씩이라는 제한은 없다) 배치되어 있다. 다관절 캐릭터가 대거 등장하는 게임이니 만큼 보스들 역시 게임의 재미를 한층 더해 줄 것이다. 더욱 깊은 곳으로 전진하면 둥둥 떠 있는 적이 등장한다! 어떠한 공격을 해 올 것인가?

본체가 벽에 붙어 있지만 재빨리 움직이는 양손으로 공격해 오는 중보스. 오른손에 잡혀 있는 남자가 비참하다

다음은 부유형의 적이!

배후에 숨어 있는 길드란!?

게임을 진행하던 중에 서장의 보스를 쓰러뜨리면 이상한 길드가 뒤에서 조종하고 있다는 사실을 알게 된다. 계속해서 탐색을 하던 데비드는 자식의 안전을 걱정하는 노인 대신에 4개의 오브 수집을 부탁받는다. 그러나…

워터 포드에는 독특한 사람도 있다. 호쾌하게 웃는 화가 아저씨나…

음악을 들려주고 싶어하는 음악가 부탁도 하지 않았는데 피아노를 치며 들려주는 여성도 있다

다음 목적은 4개의 오브 수집! 하지만…

시간의흐름을 이용하는 함정도!

◀멈추고..

▲ 움직여서…

▲ BOMB!

지혜를 발휘하여 함정을 클리어하는 것도 라이트 크루세이더의 즐거움 중 한가지. 더우기 이것은 시계를 이용하는 것으로 일단 시간의 흐름을 멈추고 폭탄의 발화를 늦추는 것이다. 폭탄을 문앞에 옮겨 놓으면 다시 시간의 흐름을 들리자.

오브를 지키는 4개의 방에서 비밀을 풀어라

소리 막대의 방

소리 막대를 울리면 각각 다른 소리가 난다. 4가지가 있지만…

마루의 방

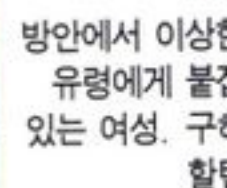
여기는 밟으면 들어가는 4개의 판이 있다. 문자가 신경 쓰인다

구체의 방

3개의 기둥을 움직이게 할 수 있다. 어디에 놓는 것일까?

방각의 방

누르면 회전하는 바가 있다. 멈추는 위치에 비밀이?

◀사악한 고블린들을 이용하지 않으면 클리어할 수 없는 함정도 있다

방안에서 이상한▶ 유령에게 붙잡혀 있는 여성. 구해야 할텐데

◀일정 시간마다 출현하는 발판에 의지하여 바늘 위를 달린다. 실패하면 발이 아플 정도가 아니라 떨어질 정도이다

~더 퀘스트 오브 더 멜드~

엘파리아 II

슈퍼컴보이	현 지 발매일	미정	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	허드슨	용량	16M	대상 연령	중학생 이 상
	현 지 발매가	가격미정	기타		게임 난이도	A B Ⓒ D E F

이상한 힘 '라'를 둘러싼 장대한 이야기가 지금 또 다시 시작된다. 전작 「엘파리아」가 파워 업되어 돌아왔

아름다운 세계를 되찾기 위한 여행

전작에서 보여준 유저의 사랑에 보답이라도 하듯 「엘파리아」의 후속편이 등장했다! 지시를 내리는 것만으로 자동적으로 싸우는 하프 오토 배틀도 버전 업 되었다. 전위의 전사도 MP를 사용, 40종류 이상의 필살기를 사용한다.

적의 속성에 맞추어서 포메이션을 정하는 것이 중요하다

전위와 후위의 캐릭터는 각각 레벨의 성장이 다르다

다양한 스토리

행방불명된 아버지를 찾는 소년 키바. 그가 가는 길에는 다양한 사건이 기다리고 있다. 게임을 클리어할 때 플레이어는 감동의 눈물을 흘릴 것이다.

갑자기 나타난 수수께끼의 남자 킬. 아버지가 사라진 비밀을 알고 있는 것같은데...

해방된 마을 사람들. 서서히 평화가 돌아온다

인간에게 쫓겨 지하에서 생활하고 있는 불쌍한 엘프 일족

캐릭터마다 드라마가 연출된다!

이 게임에 등장하는 캐릭터들은 모두 강한 개성을 가지고 있다. 모두 자신의 목적을 이루기 위해서 행동하고 있는 것이다. 전작에 이어 이번에도 캐릭터 디자인을 담당한 마쓰시타 씨가 그들의 매력을 한층 높이고 있다.

키바

마물을 사냥하는 헌터의 일을 하고 있는 소년. 행방불명된 아버지를 찾기 위해 여행을 하고 있다. 물의 용자

리파

연인을 따라서 여행을 하고 있는 엘프의 소녀. 불의 용자

샹고

과거의 기억과 말을 잃어버린 비밀의 남자. 키바의 파트너인 흙의 용자

루크

그리프 족의 대표인 바람의 용자. 세계 파멸의 예언을 듣는다

공포의 독재자 게드라

자신의 뜻을 거스르는 자를 마물의 힘으로 억누르는 독재자

초반 이벤트 깜짝 공개!

어느날 키바 앞에 킬이라는 엘프 소년이 나타난다. 킬은 키바의 아버지 베타의 소재를 가르쳐 주겠다며 따라오라고 말한다. 키바와 파트너인 샹고는 킬과 함께 자자마을의 깊은 곳에 있는 신전으로 향하는데...

반란군에서 아버지가 멜드의 연구를 하고 있다는 것을 알게 된다. 키바들은 계속해서 엘프의 마을로 향한다.

조라를 쓰러뜨리고 금단의 숲을 진압한 용자 파인. 그 이름에 의해서 멜드는 금지되고 멜드 금지관의 횡포가 시작되는데...
※멜드란 무기와 아이템의 합체를 말한다

킬의 목적은 대체!?

신전에서 두사람의 동료와 만난다

금지관에게 쫓기는 프커를 구해주자

프커는 반란군의 일원이었다. 아버지에 대한 정보는...

도중에 자자마을에서는 마신관 실페스에 의한 공개처형이 행해지고 있다

엘프의 마을, 문라인

리파의 출신지. 여기에서는 마물로 변해버린 엘프가 사건을 일으키고 있다

그리프족의 마을, 그리프

문라인 다음에 방문하는 루크의 출신지. 그리프들은 인간을 싫어하는 것 같다

「차지」비술로 무기를 성장시키자

무기에는 여러가지 마법이 숨겨져 있다. 이 마법을 끌어내는 것이 차지라는 기술인 것이다. 차지할 때에는 무기 이외의 아이템이 필요하다. 사용하는 아이템은 하얀 글자로 표시되기 때문에 한번에 알 수 있다. 이것으로 여러분도 차지 마스터가 될 수 있다!

이것은 차지의 설명화면. 굉장히 친절하게 가르쳐 준다

차지의 비술은 모험 도중에 멜드 마스터에게 전수받는다

차지에서 중요한 것이 공력 게이지와 능력 게이지. 공력 게이지가 쌓이면 무기 레벨이 올라가고 공격력도 상승한다. 능력 게이지가 가득차게 되면 사용하는 마법이 증가하게 된다. 차지로 최강의 무기를 만들자.

차지!

스페셜 차지로 보다 강력하게!

수호의 반지를 사용하여 차지 해보자

스페셜 차지라는 것은 무기 레벨을 최대치로 끌어올리는 효과가 있다. 이것을 하게 되면 무기의 상한선을 최대 8단계까지 올리는 것이 가능하다.

공력 포인트와 능력 포인트

차지에 사용하는 아이템에는 공력과 능력의 두종류 포인트가 있다. 차지 할 경우에는 이 포인트가 무기에 저장되는 것이다. 그리고 10포인트가 저장된 시점에서 공력으로는 무기 레벨이 상승하고, 능력으로는 마법이 늘어나게 된다. 무기를 성장시킬 때에는 이 포인트 배분을 잘 해야한다.

차지를 하게 되면 새로운 기술도 늘어난다

기술의 이름에 주목하자. 사용되는 기술은 모두 흰색으로 표시된다

능력 상승으로 마법 습득

스페셜커밍순 신작라인

SFC 이스V(가칭)

팔콤/95년 여름 발매/ 가격미정/ 용량 미정/ 롤플레잉

퍼스컴, PC엔진에서 시리즈 4탄까지 제작된 명작 A.RPG 「이스」의 최신작「V」가 SFC에 등장, 오리지널 시나리오와 신 시스템을 채용한 동일 시리즈의 새로운 경지를 목표로 하는 회심작이다. 이번에는 「I」, 「II」와 같은 탑뷰화면에서 스토리가 전개된다.전투는 액션성을 높이고 있다.

SFC 포포이와 헤베레게

선소프트/5월 하순 발매/가격 미정/8M/액션 퍼즐

헤베레게가 퍼즐로 다시 등장했다. 게임의 진행 방식은 흡사 뿌요뿌요와 같은 형식으로 종횡의 방향으로 같은 '포픈'을 4개이상 맞추면 사라지게 된다. 그러나 아래에서 기다리고 있는 캐릭터가 움직이기 때문에 방심할 수 없다.

SFC 스누피

미츠이부동산/5월28일발매/9,800엔/16M/액션

세계적 캐릭터인 스누피가 액션 게임이 되어 등장한다. 스누피의 동료들에게는 각각 다른 스토리가 있다. 플레이어는 스토리가 다른 캐릭터(스누피와 우드스톡 등)를 조작해서 곤경에 빠진 동료들을 도와줘야 한다. 엉뚱한 찰리 브라운도 등장한다니, 정말 재미있을 것 같다.

SFC 라이트 환타지 II

통킨 하우스/6월 하순 발매/9,800엔/16M/롤플레잉

택티컬 컴배트 방식의 롤플레잉 라이트 환타지가 더욱 파워업 되어 돌아왔다. 귀여운 캐릭터가 대활약하는 RPG, 라이트환타지의 매력은 그점에 있는지도 모른다. 전작과 마찬가지로 100% 도망가는 시스템과 적을 쓰러뜨린 후 항아리에 봉인하는 평화주의 시스템은 이번에도 건재하다.

SFC 신성기 오디세리아 II

빅동해/7월 하순 발매/10,000엔/용량 미정/롤플레잉

스피디하고 리얼한 애니메이션이 화면 가득 작열하는 박진감 넘치는 배틀과 사이드뷰로 전개되는 싸움이 플레이어를 열광시킨다. 플레이어를 원하는 속성으로 성장시키는 직업 시스템과 사용할수록 강해지는 스킬 시스템, 또한 오리지널 무기를 만들 수 있는 암즈 메이킹 시스템 등 전작에서 호평 받았던 시스템들도 건재하다.

SFC 사기 영웅전

아우트리거/7월 7일/10,800엔/용량미정/롤플레잉

전쟁이 발생하여 혼란한 세상에서 가족을 잃어버린 비참한 주인공.주인공은 혼자서 세상에 나아가 역사에 에 휘말리게 된다. 게임의 초반에는 소년의 모습으로 등장하지만 경험 등을 쌓아가며 후에는 청년으로 변하며 후에는 선인으로까지 성장해 간다.

SFC 니치부츠 아케이드 클래식스

일본물산 5월 하순 발매/5,980엔/용량 미정/액션

지금으로부터 10년전, 어느 업소에서나 한대씩은 반드시 설치해 놓았었던 3가지의 명작게임이 팩 하나에 들어있는 소프트. 그중에 그래픽을 현대풍으로 바꾼 리메이크판도 들어있다. 3개의 게임중 대표적인 게임은 크레이지 크레이머.

SFC 슈퍼 스타워즈-제다이의 복수-

엔터테인먼트/ 6월 23일 발매/10,800엔/

우리에게 너무나도 유명한 영화 스타워즈. 그 영화의 흥분을 그대로 재현한 게임, 「슈퍼 스타워즈」가 SFC에 등장한다. 스타워즈라고 한다면 죠지 루카스가 제작한 SF오락영화의 초대작이다. 이 게임은 시리즈 두번째 작품인 '제다이의 귀환'을 게임으로 만든 것인데 영화의 두번째를 게임으로 만든 것은 후속작을 위해서일지도…

신작 발매 정보

同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.
國 : 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.
★ : 기대를 모으고 있는 대작을 표시한 것입니다.

SFC 슈퍼컴보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	5월 발매 소프트		
5/19	신디케이트	EA빅터	9,800엔
5/26	심시티 2000	이메지니아	미 정
5/26	스타게이트	어클레임저팬	10,900엔
5/26	워 록	어클레임저팬	미 정
5/26	쿨 패트롤	빅터	8,800엔
5/중순	프린세스 미네르바	빅동해	9,900엔
5/하순	스파크 월드	덴즈	8,500엔
5/예정	P 맨	켐코	8,900엔
5/예정	창세기장 VORG	나그자트	11,800엔
5/예정	종합격투기RINGS	킹레코드	9,800엔
5/예정	배틀타이쿤	라이트스텝	10,980엔
	6월 발매 소프트		
6/ 9	엘파리어 2	허드슨	9,980엔
6/23	슈퍼 스타워즈	빅터	10,800엔
6/23	어스웜 짐	타카라	9,800엔
6/중순	라프러스의 마	빅동해	9,900엔
6/중순	라이트환타지 II	통킨하우스	9,900엔
6/중순	데어랑그리사	메사이야	10,800엔
6/예정	야광충	아테나	10,800엔
6/예정	그랜 히스토리어	반프레스토	11,400엔
6/예정	가메라 가오스 격멸작전	새미	미 정
6/예정	테일환타지아	남코	미 정
	7월 발매 소프트		
7/14	JB 슈퍼 버스	NGP	미 정
7/28	슈퍼 인디 존스	빅터	10,800엔
★ 7/하순	에메랄드 드래곤	미디어웍스	9,800엔
7/하순	슈퍼브레이크버스 3	스태피쉬	미 정
7/예정	란마 1/2 옥의사암권	소학관	8,800엔
7/예정	미소녀전사 세라문	엔젤	미 정
7/예정	비룡의 권 프로	컬처 브레인	미 정
7/예정	초원인 2	허드슨	미 정
7/예정	슈퍼 경륜	아이맥스	미 정
	발매 미정 소프트		
	귀신동자 ZENKI	허드슨	미 정
★	이스 V	일본팔콤	9,800엔
	나이트메어 버스터즈	일본물산	8,800엔
★	스타폭스 2	닌텐도	미 정
	화이팅폴리곤	닌텐도	9,800엔
	의경전설	아스키	9,800엔
	G.O.D	이메지니아	미 정
	알버트 오디세이외전	선소프트	9,980엔
	사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
	PGA TOUR '95	EA빅터	9,800엔
	로마흥망사	마이크로네트	미 정
	톨킨의 반지이야기	로직	미 정
	마사카리전기.RPG편	통킨하우스	미 정
★	드래곤퀘스트 VI	에닉스	미 정
★	택틱스 오거	퀘스트	미 정
★	루인 암	반다이	미 정
	레나스 -봉인의 사도	아스믹	미 정
	배틀 로보트열전	반프레스토	미 정
	고고 악크맨 2	반프레스토	미 정
	하메른의 바이올린 연주	에닉스	미 정
	베이스볼	코코너츠저팬	미 정

GB 미니 컴보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	5월 발매소프트		
5/26	마루코양	타카라	3,980엔
5/26	스타게이트	어클레임저팬	3,900엔
5/하순	마법전사 레이어스	토미	3,900엔
	6월 발매소프트		
6/하순	저지 드래드	어클레임저팬	4,200엔
	발매 미정 소프트		
	알프레드 치킨	선소프트	4,300엔
	쥴	인포컴	3,900엔
	메트로패닉	일본물산	미 정
	철도왕	데이비소프트	미 정
	제 2차 슈퍼로보트대전 G	반프레스토	미 정
	공상과학세계 걸리버보이	반다이	미 정

MD 슈퍼 알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	5월 발매소프트		
同 5/15	FIFA 사커 '95	EA스포츠	미 정
同 5/15	NBA LIVE '95	EA스포츠	미 정
5/26	스타게이트	어클레임저팬	7,800엔
5/26	워 록	어클레임저팬	7,800엔
	6월 발매소프트		
6/16	NFL 쿼터백클럽'95	어클레임저팬	7,800엔
6/하순	저지 드래드	어클레임저팬	7,800엔
	발매일 미정 소프트		
★ 한글화	라이트 크루세이더	세가/삼성	미 정
	초구계 미라클나인	세가	미 정
	뽀빠이-더 세일러맨	테크노스저팬	미 정
	에일리언 3	빅동해	미 정
	프로 스트라이커 '95	세가	미 정
	CD 알라딘보이		
	사무라이스피리츠	빅터	미 정
	쉐도우 런	세가	미 정

PC엔진 PC 엔진

발매일	게임명	회사명	가 격
	5월 발매소프트		
5/26	공상과학세계 걸리버보이	허드슨	7,800엔
5/예정	바람의 전설 제나두 2	일본 팔콤	미 정
5/예정	베이스 폴라	팩 인 비디오	8,900엔
	6월 발매소프트		
6/중순	스페이스 인베이더	NEC 홈일렉트로닉	8,800엔
	발매일 미정 소프트		
	몬스터 메이커	NEC애비뉴	8,800엔
	TV SHOW	라이트스텝	7,800엔
	스페이스 환타지존	NEC애비뉴	4,800엔

NEOGEO 네오지오

발매일	게임명	회사명	가 격
	5월 발매소프트		
5/ 2	크로스 스워드 II	A.D.K	5,800엔
★ 5/예정	더블 드래곤	테크노스저팬	미 정
5/예정	격투발레	비디오시스템	미 정
	6월 발매소프트		
★ 6/예정	풍운묵시록	S.N.K	8,800엔
6/예정	소닉 윙즈 3	비디오시스템	미 정
	발매일 미정 소프트		
★	더 킹 오브 화이터즈 '95	S.N.K	미 정
	라이딩 히어로	S.N.K	4,800엔
	킹 오브 더 몬스터즈	S.N.K	5,800엔
	사무라이 스피리츠RPG	S.N.K	미 정

아케이드 집중공략

수호연무

水滸演武

수호전을 모티브로 한 대륙 호걸들의 무협난투극「수호연무」. 만천하에 드러난 새로운 시스템과 캐릭터 프로필을 필살기와 함께 공개하며 숨은 기술도 남김없이 공개하겠노라.

데이타이스트 아케이드 발매일 미정 대전액션

중원을 무대로 펼치는 양산박 호걸들의 장쾌한 승부

무투대회를 개최하노라

11세기말 북송 때. 강서신주에 있는 용호산의 복마전으로부터 이상한 별들이 중국 대륙에 떨어졌다. 이것이야 말로 삼십육개의 천마성과 칠십이개의 지마성… 합쳐서 백팔 마왕인 것이다.

그리고나서 50년이 흐른 1101년…

8대 황제인 휘종은 정치를 팽개쳐 두고 주색잡기에 여념이 없었으며 탐관오리들의 부패는 극에 달해 북송은 저물어가는 해처럼 쇠퇴의 길을 걷기 시작했다.

산과 호수로 둘러싸인 천연의 요새, 양산박에 108명의 나한들이 모여든 것도 바로 그 즈음이었다. 그들은 의협심이 강해 이른바 호걸이라고 불리우는 사람들이었다.

어느날, 양산박의 두령인 급시우 송공명은 이렇게 외쳤다.

*어젯밤 "양산박 제일 강자를 뽑아라"라는 천명을 받았다. 이것이 무슨 의미인지는 나도 잘 모르겠지만 어쨌든 좋은 기회라고 생각한다. 양산박 최초의 무투회를 개최하노라!

대륙 호걸들이여 총집결하라!

물불 안가리는 호걸남

흑선풍 이달

두자루의 도끼를 휘두르는 무식한 사나이. 단순 무식무개념의 삼박자를 고루 갖추고 있으며 사람 죽이는 것과 파리 죽이는 것은 같다라고 생각한다. 이는 근본적으로 악인이 아니라 오로지 무식하기 때문이라는 것이 양산박측의 해명이다.

자세히 보면 강직하고 욕심이 없으며 신의에 죽고사는 순수한 인물이기도 하다.

필살기	
지열단	+ 무기 또는 펀치
화염식	+ 무기 또는 펀치
흑선풍	+ 무기

화염식

도교에 심취한 환영술 도사

입운룡 공손승

도교 수행을 쌓은 도사로서 구름을 부르고 바람을 일으킬 수 있다. 그와 환영술로 승부해서 이길 수 있는 자는 스승인 나진인 뿐이라고 한다.

이번 무투회에는 다른 자들과 대등하게 싸우기 위해 환영술 '나탁'으로 승부한다고 밝혔다.

지소살

필살기
- 지소살 + 킥
- 환박선격 + 무기
- 환마열고 + 무기

호랑이를 맨손으로 때려잡는 사나이

행자 무송

호랑이를 맨손으로 때려잡을 정도로 힘이 세고 의협심이 강한 호걸. 그러나 흥분하거나 화가 나면 물불 안가리는 급한 성격의 소유자이기도 하다. 형을 독살한 형수와 그녀의 정부를 죽이고 또 자신을 모함한 맹주의 집에 쳐들어가 모두 몰살시킨 경력이 대표적인 예이다.

맹호과격

필살기
- 열선공무 근접해서 + 무기 또는 펀치
- 원앙각 + 킥
- 맹호과격 + 무기

술을 먹고 행패부리듯이 싸우는 난봉꾼

화화상 노지심

랑아멸동

200kg이 넘는 쇠몽둥이를 가볍게 휘두르는 거한으로 술만 마시면 흉폭해지는 버릇이 있다. 그 버릇은 양산박에 와서도 마찬가지여서 결국 파계를 당하고 산적이 됐다.

필살기
- 비경선살진로 모았다가 + 무기
- 나찰 공중에서 + 무기
- 랑아멸동 + 펀치
- 기운연 ←↙↓↘→ + 무기 또는 펀치

물은 물이요 산은 산인데 그 물을 왜 만져

입지태세 원소이

요수살

필살기
- 월아표 로 모았다가 + 무기 또는 펀치
- 요수살 + 무기
- 조수법 + 킥(버튼을 누르고 있는 동안 유효)

'재앙을 부르는 별'이라는 별명을 가진 3형제의 만형. 체력은 나머지 형제들보다 떨어지지만 심리전에 강하고 특히 물을 공격과 방어에 적절히 이용한다.

사람을 바보로 만드는 것이 주특기

단명이랑 원소오

사람의 생명을 단축시키겠다는 일념으로 살아가는 3형제 중 두번째. 무기로 쌍절권 비슷한 것을 사용하며 야성적인 공격이 돋보인다. 약간 호모적인 면이 있는데다가 제멋대로여서 어쩔 수가 없는 녀석이다.

선연화

필살기
이거라도 먹어라 + 무기 또는 펀치
선연화 + 킥
환류승 + 무기 또는 펀치

공격력은 약하지만 연속기로 커버한다

활염라 원소칠

나르시즘에 빠져서 자신의 아름다움을 과신하지만 가난한 어촌에서 자란 탓인지 결벽증 증세도 보인다. 뺨에 상처가 있다는 것을 다른 사람에게 말하면 극도로 화를 낸다. 그의 별명인 '활염라'란 살아 있는 염라대왕이란 뜻이다.

월아표

필살기
월아표 로 모았다가 + 무기 또는 펀치
건곤뇌룡각 + 킥
삼연각 + 킥(무기 없음)

나머지 캐릭터 필살기 공개

사진

락보습

키조작 ↓↑ + 킥(무기 또는 펀치)

임충

선각락창 — 키조작 →↓↘ + 킥(무기)

선풍각 — 키조작 ↓↘→ + 킥(무기)

무쌍연격습 — 키조작 ↙ 로 모았다가 → + 펀치(무기 또는 펀치)

제종

열파권

키조작 ↙ 로 모았다가 → + 펀치(무기 또는 펀치)

고삼랑

연속 컴비네이션

키조작
웅크리고 → 강펀치 → 중펀치 → 중킥
약킥 → 중펀치 → 강킥
중킥 → 강펀치

고삼랑과 제종의 대결

원소칠과 사진의 대결

겜훈장

안녕하십니까? 날씨가 하루가 다르게 더워지고 있군요. 아~ 게임들은 잘 즐기고 있는지... 최근에 신종 게임들의 문의가 빗발치고 있어서 너무나 힘이 드는군요. 일일이 게임을 해 봐야 하니까. 그런데 겜훈장을 너무나 슬프게 하는 일들이 많군요. 아직도 겜훈장이 어떤 명인인지 모르다니... 다음달 겜훈장 엽서를 보낼 때 겜훈장 명인의 이름(물론 정답)을 적어 보내시면 선착순으로 반드시 답해 드리죠. 힌트는 겜훈장이 바뀐지 오래 되었다는 것입니다.

Q 겜훈장님 안녕하시렵니까?
저는 얼마전에 세뱃 돈 모아 둔 것을 통통 털어 SFC를 사서 「화이어 엠블렘」을 하는데 왕초보라서 스테이지 13 이후는 동지를 하나도 못 얻었습니다. 두달 가까이 엔딩을 못 보고 있는데 스테이지 13 이후에 동지를 얻는 방법을 알려 주십시요.

A 음~ 화이어 엠블렘과 같은 종류의 게임은 각 시나리오에 새롭게 들어갔을 때 아군 동료중 한명이나 특정 캐릭터를 이용하여 동료로 만들 수 있습니다. 만약 새로운 시나리오로 들어갔을 때 아군의 어떤 캐릭터가 적군의 캐릭터를 보고 동요한다면 그 캐릭터를 이용하여 말을 걸어 보십시오.

조규남 /

Q 겜훈장님 안녕하십니까?
요점만 말하겠습니다. 전 지금 SFC용 「프론트 미션」이란 게임을 하고 있는데 이 게임에서 적들과 싸울 때 어떤 특정한 부위를 맞출 수 있다고 들었지만 아무리 해도 특정한 부위를 맞출 수 없었습니다. 겜훈장님 제발 저에게 구원의 손길을 내려 주십시요.

A 전투에 들어가기 전에는 특정 부위를 정할 수가 없습니다. 전투에 들어가야지만 공격 무기와 부위를 정할 수가 있습니다. 지금 이 글을 읽는 즉시 전투를 시작하여 다시 한번 해보세요. 이번에는 될 것입니다.

이성원 /

Q 겜훈장님 다름이 아니라 제가 이 엽서를 보내는 이유는 저는 챔프 4월호를 보고 큰맘 먹고 「샤이닝 포스2」 게임을 했습니다. 닷새 밤낮으로 엔딩을 보고 RPG에 흠뻑 빠졌습니다. 그런데 어떤 신전에 들어가니 돌인간이 있었습니다. 듣기로는 이 돌인간을 같은 편으로 할 수 있다는데, 도무지 어떻게 해야 할지 몰라 이렇게 펜을 들었습니다. 겜훈장님 제발 알려주세요?

A 신전의 돌인간은 이름이 아킬레스입니다. 이 아킬레스는 동료로 만들 수 없고 그전에 로이드라는 동료를 얻게 될 것입니다.

전격! 겜훈장!! 800점

조광석 /

겜훈장 팬레터상! 1,000점

김슬기 /

이 로이드는 우선 고대의 검을 얻어야만 하며 고대의 검을 이용한다면 아킬레스를 쓰러뜨릴 수 있을 것입니다. 아킬레스를 쓰러뜨리면 캬라반을 얻을 수 있는데 이것은 로이드가 조종하게 됩니다. 이때부터 로이드를 동료로써 전투에 참가시킬 수 있습니다.

조성욱 /

Q 안녕하세요 겜훈장님
저는 슈퍼컴보이를 사랑하는 유저인데 마땅히 해 볼 만한 게임이 없어요. 그런데 요즘 오락실에는 입체 3차원 폴리곤 게임들이 엄청나게 인기를 얻고 있습니다. 예를 들어 세가의 「버철 화이터」, 남코의 「철권」은 실제감이 나고 하면 할수록 무척 재미가 있어요. 이 게임들이 SFC로 나오면 얼마나 좋을까 생각하곤 하는데 이식될 수 있을까요? 「슈퍼 동키콩 컨트리」, 「모탈 컴배트2」 같은 입체 게임도 만들 수 있는 실력이라면 이 2개의 게임들도 가능하다고 보는데 가능하다면 언제쯤 나올지를 말씀해 주십시요.

A 상규군이 조금 잘못 생각하고 있는 것같은데요 동키콩 컨트리와 모탈 컴배트는 입체 게임이 아닙니다. 흔히들 2D 게임이라 이야기 하지요. 그리고 버철 화이터는 엽서에 쓰신대로 세가에 속해 있는 것이고, 철권은 남코에 속해 있는 것이기 때문에 절대로 닌텐도의 SFC에 등장할 수가 없지요. 설사 가능하다고 해도 하드

웨어의 성능상 불가능합니다.
박상규 /

안녕하세요? 겜훈장님
저는 슈퍼 알라딘보이용 「샤이닝 포스」를 즐기는 유저인데 파이퍼, 쟈네트, 로이드, 히긴즈 라는 동료가 가입하게 되었는데, 가입만 했을 뿐 전투에는 참가하지 않습니다. 전투에 나오게 하는 방법을 제발 가르쳐 주세요.

동료가 추가되게 되면 우선 진지로 가서 동료를 체인지해야 합니다. 그 이유는 전투에 참가할 수 있는 동료의 수가 제한되어 있기 때문입니다. 진지에서 동료를 체인지하면 새로 들어온 동료들을 사용할 수 있습니다. 그럼 재미있게 게임하세요.
박규태 /

겜훈장님!
말 못할 사연이 많아서 편지를 드립니다. 둠에 대한 것인데 떠도는 소문에 의하면 총알도 꽉 채워주고 파워도 높아지는 등... 별 희한한 명령어가 있다는데... 그게 사실입니까? 사실이라면 좀 가르쳐 주세요. 그리고 이 둠은 PC용 둠을 말하는 것입니다.

네! 당연히 있습니다. 둠에는 3가지의 꽁수? 가 있는데, 첫번째로는 모든 무기를 장착하는 것이고 두번째는 아무리 적들이 공격을 해도 데미지를 입지 않는 무적. 그리고 마지막으로 열리지 않는 문을 그냥 통과해 버릴 수 있는 기능이 있습니다. 게임에 들어간 후 밑에 있는 영문을 입력하면 될것입니다.
모든 무기 장착 : IDKFA
무적 : IDDQD (한번 더 입력을 하면 보통의 상태로 풀림)
벽 통과 : IDCLIP (한번 더 입력을 하면 보통 상태로 풀림)
이병익 /

안녕하세요? 겜훈장님
제가 이번에 큰맘 먹고 그 비싼 「크로노 트리거」를 구입했습니다. 재미있게 하다가 중세시대에서 카에루와 헤어진 후 다시 왕국으로 돌아와서 재판 이벤트를 클리어하니까 ??? 시대로 왔어요. 저는 도저히 ??? 시대를 클리어 할 수 없어요. 보스같이 생긴 로버트도 클리어했는데 아무 이벤트도 생기지 않아요. ???시대를 클리어하는 방법을 가르쳐 주시면 이 은혜 평생 잊지 않겠습니다.

보스같이 생겼다고 말하는 로보트는 사실 보스가 아닙니다. 미래의 도시에서 지하 창고에 들어갈 때를 말하는 것같은데 여기서는 로보트를 이기고 난 후 창고 안에서 씨앗을 찾아서 윗층에서 기다리고 있는 사람들 중 장로급의 인물에게 전달해 주면 됩니다. 그러면 그 사람에게서 자동차 키를 하나 받을 수 있는데 그 자동차 키에 맞는 자동차를 찾아 보십시오. 그리고 다음부터는 주소도 꼭 쓰세요.
김재준 / ???

안녕하세요? 패밀리를 가진 독자인데, 게임이 안풀려서 엽서를 보냅니다. 게임은 「화이널 환타지3」인데, 바하무트 산에서 떨어져서 어느 외딴섬에 왔습니다. 그런데 이 곳을 나갈 방법을 찾으니 미니멈이란 마법을 쓰면 된다는데 구체적으로 어떻게 해야 합니까?

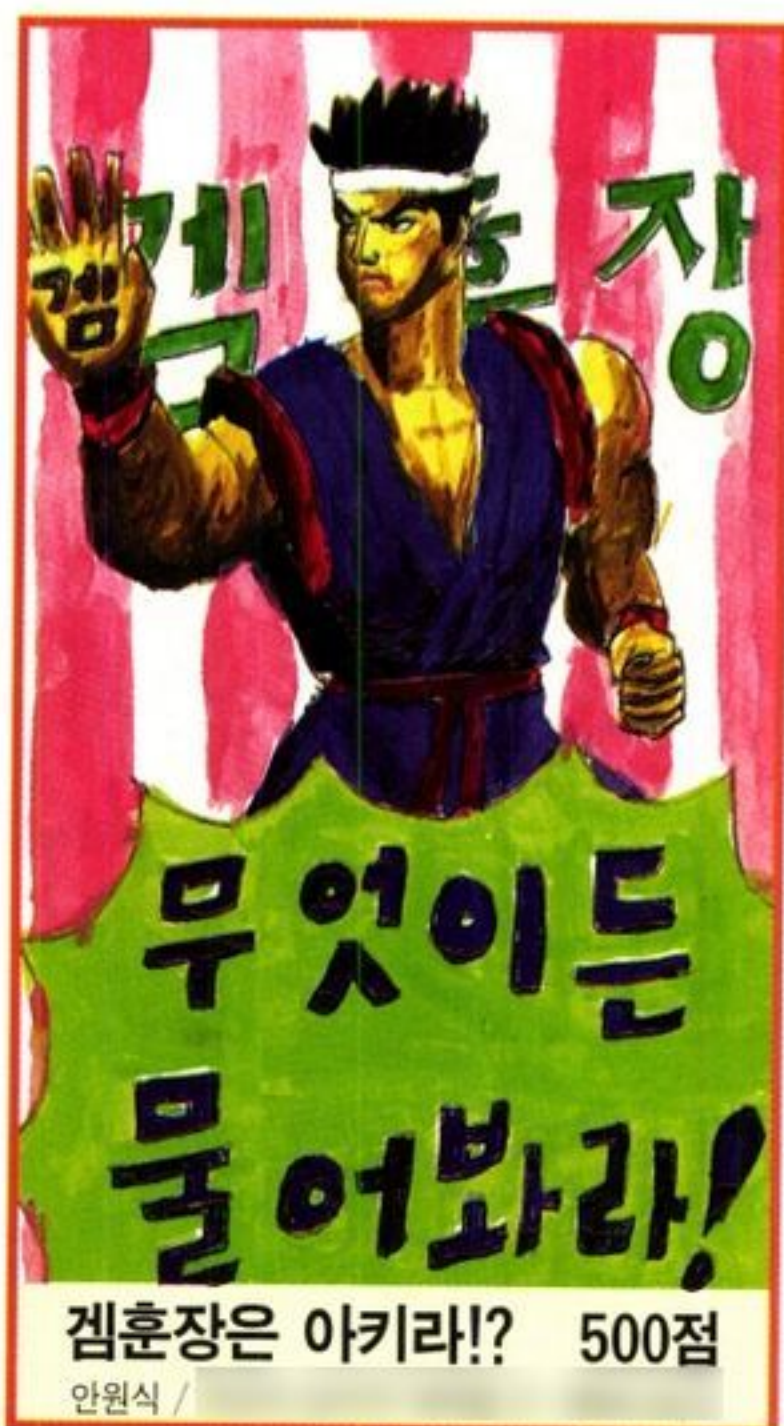
겜훈장은 아키라!? 500점
안원식 /

미니멈 마법은 시드의 어머니를 고쳐주면 처음에는 책으로 얻을 수 있는데 이것은 사용하면 마법이 가능해집니다. 사용하실 때에는 조종기를 일행쪽으로 움직여서 전원으로 하신 후에 진행하십시오. 단, 이 마법을 사용하면 모든 무기와 방어구의 효과를 볼 수 없습니다. 이것을 사용하면 소인의 마을에 들어갈 수 있고 소인의 마을에서 구멍안의 쥐를 쓰러뜨리면 루비를 하나 얻을 수 있을 것입니다.
박병부 /

안녕하세요? 겜훈장님.
몇가지 여쭈어 보겠습니다. 우선 패밀리용 「드래곤볼Z1」 중 부르마에게 드래곤 레이더를 어떻게 얻어야 합니까? 그리고 손오공 형인 라티스트를 쳐부수러 갈 때 앞에 바위가 있어서 갈 수가 없습니다. 어떻게 하나요?

부르마에게서 드래곤볼을 받으려면 스타트 지점에서 무천도사의 집을 찾으면 됩니다. 그리고 그곳에서 드래곤 레이더를 받게 되는데 그 근처에는 여러 채의 집이 있습니다. 그곳에서 카드와 수행을 한 후에 라디츠를 찾아 가십시요. 그리고 라디츠의 앞에 막혀 있는 바위는 드래곤 레이더를 얻는 대로 사라지게 됩니다.
박명진 /

안녕하세요! 저는 게임을 무지무지 하게 좋아하는 유저랍니다. 그런데 얼마전 구입한 「모탈컴배트2」에서 킨타로를 이기지 못해 애를 먹고 있습니다. 만약 샹청이 킨타로로 변한다면 승산이 있을 것같아 그러는데, 킨타로로 변하는 방법이 있다면 좀 가르쳐 주세요! 참, 숨겨진 인물을 고를 수 있다면 좀 알려주세요. 또 서브제로와 스콜피온의 배경화면을 이용한 마무리 방법과 서브제로의 프랜드 쉽을 알고 계시다면 알려 주세요. 존경하는 훈장님께...

질문중에 샹청이 킨타로로 변하는 법을 아시고 싶으시다고 했는데 그것은 의외로 간단합

니다. 단 이것은 일반적으로 게임이 진행되고 있을 때에는 변신할 수 없으므로 어쩌면 게임을 진행하는데 큰 도움을 주지 못한다고 볼 수 있죠. 방법은 승부를 결정짓는 마지막 판에 로우 펀치를 30초간 누르고 있다가 결정타를 사용하게 되는 찬스에서 접근하여 버튼을 떼면 됩니다. 그리고 죄송하지만 나머지 질문들의 답변은 좀 힘들군요. 발견되는 대로 엽서를 보내 드리겠습니다.

한승철 /

Q 안녕하세요. .부천에 사는 용빈입니다. 저는 이번에 뒤늦게 「FF6」를 구입했습니다. 게임을 하다 막히는 부분이 있어 이렇게 엽서를 보냅니다. 제가 게임을 지금까지 하면서 록크, 티나, 에드가를 모았습니다. 게임을 진행하다 보니 콜츠산이 나오던데 그곳 정상에는 이상한 놈이 있었습니다. 그놈과 싸움을 했는데, 싸우던 중 에드가의 동생인 매슈가 와서 다시 1대 1로 싸우더군요. 그런데 매슈 머리위에 있는 숫자가 0이 되면 죽기 때문에 못 이기고 있습니다. 어디 좋은 해결책이 없나요? 그리고 FF6에는 숨겨진 동료가 있다고 들었습니다. 구하는 방법을 알려주시고, 친구들이 하는 것을 보니 마법을 못쓰던 녀석도 마법을 쓰더군요. 어떻게 해야 그렇게 되나요? 마지막 질문까지 충실한 답변 바랍니다.

A 용빈군은 질문이 참 길군요. 좋습니다. 마지막 질문까지 충실하게 답변해 드리죠. 우선 콜츠산 문제인데 이곳에서는 매슈 혼자서 싸워이겨야만 합니다. 방법은 전투도중에 나오는 폭렬권의 커멘드를 사용하는 것인데 「필살기」라는 커멘드가 추가되면 그것을 사용하여 커멘드를 입력합니다. 커멘드는 ′←→←A버튼′을 누르면 됩니다.

두번째 질문인 숨겨진 동료는 아마도 홍내장이 「고고」를 말하는 것같은데 고고는 대륙이 붕괴된 후에 소삼각섬에서 얻을 수 있습니다. 「이터」라는 괴물이 나타나서 우리편을 흡수하려 하는데 반항하지 말고 흡수되어 주면 지하로 떨어지게 됩니다. 그곳에서 고고를 만날 수 있습니다.

마지막 답변입니다. 「화이널 환타지6」에서는 원래 모든 캐릭터들이 마법을 사용할 수 있습니다(우마로 제외). 그것은 마석의 힘으로 마법을 사용하게 되는 것인데 모든 캐릭터에게 마석을 장비시키고 있으면 마법을 사용할 수 있는 MP가 생긴 후에 마법을 사용할 수 있을 것입니다.

조용빈 /

Q 안녕하세요. 겜훈장님? 몇가지 여쭤 볼게 있어요. SFC 「초무투전3」에 관한 겁니다. 첫째, 필살기 공격을 받았을 때, 어떻게 막나요? 둘째, 던져졌을 때 낙법이나 되받아치기 공격법은 어떻게 하나요? 꼭 가르쳐 주세요

A 필살기 공격시의 방어는 에네르기파 커멘드를 입력하여 맞받아치면 되고, 낙법은 두 종류가 있는데 LR 버튼을 이용하여 상대방이 있는 쪽으로 두번씩 누르면 되는 것이 일반 낙법이고 LR버튼을 누르면서 킥 버튼을 누르는 것이 반격 낙법입니다.

김희영 /

Q 겜 훈장님 안녕하십니까? 다름이 아니라 「FF6」의 백터성에서 가디안 옆에 리타나의 조직원 할아버지랑 말을 하고 철근에 숨어서 가라고 했는데 어디로 가야 합니까? 그리고 백터를 처음부터 끝까지 클리어하는 방법을 가르쳐 주십시요. 또 비공정을 타고 움직이는 방법도 가르쳐 주십시요. 그리고 개인적인 사정상 이름을 무명이라고 했으니 이해해 주십시오.

A 리타나의 조직원인 할아버지와 이야기를 하고 난 후에 할아버지가 가디안들 앞으로 가면 컨테이너들이 쌓여 있는 곳으로 가십시오. 그러면 자동적으로 철근위에 올라서게 될 것이고 그후에 마도 공장의 입구로 가게 됩니다. 그리고 백터의 클리어 방법을 알려달라 하셨는데 그것은 페이지 관계상 불가능합니다. 그러니 직접 해 보십시오.

비공정의 조작은 A버튼이 전진이며 상하 조작은 십자키로 합니다. 착륙은 B버튼이며 내부를 돌아보는 것은 X버튼입니다.

무명씨 /

울지마! 훈장아!! 300점

조현철 /

스페셜

공략의 비결

크로노 트리거

크로노 트리거가 발매된지 벌써 1개월이 지났다. 그 동안 이 게임에도 수많은 비법들이 발견되었다고 할 수 있는데 이번 호에는 지난호에 소개하지 못한 비법들을 모아 소개한다.

3개의 숨겨진 이벤트를 보자

고성에 있는 망령의 정체는…?

쵸라스 마을 북쪽에 있는 성 안에는 유령이 있다. 기사의 망령같다. 혹시 사이라스의 망령이…

바닥에 구멍이 있기 때문에 앞으로 갈 수 없다. 방안에는 보물이 있는 것같은데…

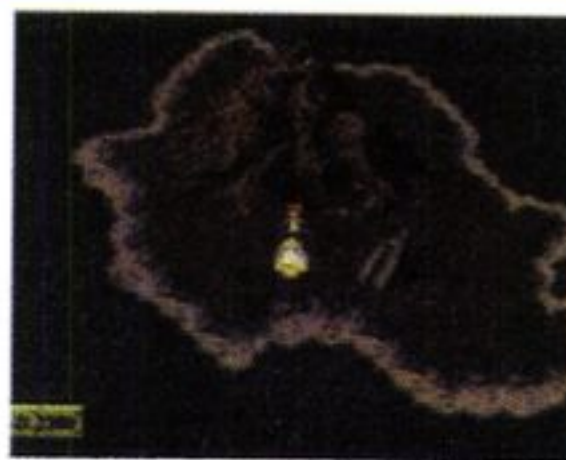
망령이 있기 때문에 더이상 앞으로 진행할 수가 없다. 어떻게 하지?

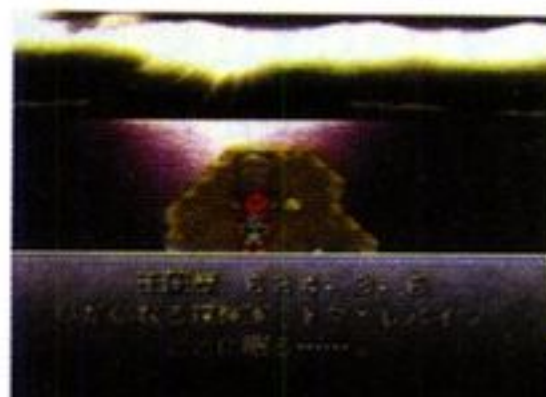
현대 쵸라스 마을 북쪽에 있는 고성에 가본 일이 있는지? 여기에는 기사의 망령이 출현하는데 방에 들어가면 망령이 있어서 더 깊은 곳으로는 갈 수가 없다. 더우기 바닥도 무너져 있기 때문에 생각처럼 진행할 수가 없다.

소문에 의하면 이 안에는 그랜드리온에 얽힌 비밀이 숨겨져 있다고 한다. 앞으로 전진하고 싶지만…

질 궁전이 미래에 등장!?

선 오브 선은 보통 방법으로는 데미지를 입지 않는다

번영된 문명을 누렸던 고대도시, 질 궁전. 게임 중반전에서는 이 질 궁전은 라보스의 영향으로 해저에 침몰해 버린다. 그런데 그 후에 미래로 가보면 해저에 침몰됐던 질 궁전이 공중에 떠 있고 누구나 들어갈 수 있게 되었다. 미래의 질 궁전 내부로 들어가면 고대문명에서 에너지를 가진 돌로 받들어지던 태양석이 '선 오브 선'이라는 적으로 변해서 플레이어를 습격해 올 것이다. 선 오브 선은 굉장히 강한 녀석이지만 이 녀석을 쓰러뜨리면 좋은 물건을 손에 넣을 수 있을 것이다.

이 동굴안에 질 궁전이 있다

무지개 조가비를 손에 넣는다

묘비에 술을 부으면 토마의 유령이 나타난다

중세에서 무지개 조가비를 발견한 후 가르디아 국왕에게 맡기자 그런데 무슨 이유에선지 현대에서는 이 시대의 가르디아왕이 재판을 받게 된다. 과연 왕은 어떻게 될 것인가?

게임의 후반부에 진행할 수 있는 중세의 바에는 토마라는 남자가 있다. 어떤 이벤트를 클리어하는 것에 의해서 이 토마로부터 술을 받을 수 있는데 토마에게 술을 받으면 현대로 돌아와서 토마의 무덤에 술을 부어보자. 그러면 토마의 유령이 나타나서 무지개 조가비라는 보석이 있는 장소를 가르쳐 줄 것이다. 여기서 처음으로 무지개 조가비를 입수하게 된다. 그러나 이것을 입수한 후부터 현대의 가르디아왕이 재판을 받게 되는 등 조마조마한 사건들이 끊임없이 발생하게 된다.

두개의 숨겨진 방을 발견!

마법왕국 질에서 주문서를 순서대로 열어본다

게임 후반에 방문하게 되는 마법왕국 질에서 숨겨진 방이 두 곳이나 발견되었다. 하나는 질의 동쪽에 있는 엔하사 마을에서, 또 하나는 마법도시 카잘에서 발견되었다.

숨겨진 방으로 들어가는 방법은 양쪽

누우가 있다. 이야기를 걸면 전투가 시작되고 이기면 편리한 아이템을 얻을 수 있다

모두 똑같다. 건물 안에 있는 주문서를 수, 풍, 화의 순서로 열면 '쿵'하는 소리가 나면서 숨겨진 방의 문이 나타나게 된다. 엔하사의 숨겨진 방에는 누우가 있고 말을 걸면 싸우게 된다. 누우를 이기면 아이템을 얻게 된다. 또한 카잘의 숨겨진 방에는 이상한 생물이 한마리 있는데 말을 걸면 아이템을 하나 얻게 된다.

실버 포인트를 걸지 않은 캐릭터에게 말을 걸어보자

실버 포인트가 20포인트 늘어났다

스페키오가 주는 멋진 선물

스페키오와 싸운다
전투의 신인 스페키오에게 도전해 보자

스페키오에게는 통상 공격이 효과가 없다

스페키오를 이기면 아이템 세트를 얻게 된다

제 4단계의 스페키오는 강력한 마법을 연발한다

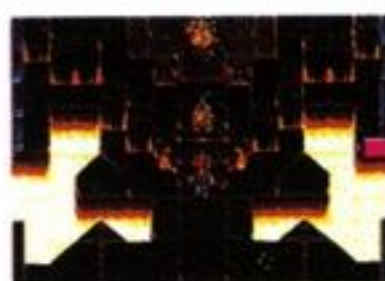
시간의 끝에 있는 전투의 신 스페키오. 이 스페키오와의 전투에서 이기면 싸움이 유리해지는 아이템을 손에 넣게 된다. 스페키오는 크로노들의 레벨에 대응하여 모습과 강함이 5단계로 변화한다. 스페키오가 강하게 되면 될수록 얻게 되는 아이템 세트는 더욱 좋아지게 된다. 즉, 스페키오의 레벨이 1단계라면 아이템 세트는 1개, 5단계라면 5개의 아이템 세트를 얻게 된다. 시간의 끝을 방문 한다면 스페키오의 방을 훔쳐보자. 스페키오의 모습이 변해 있는지 확인하고, 변해 있다면 싸워보자.

스스로 예상을 적중시킨다

현대의 류네광장에서는 레이싱 게임이 행해지고 있다

특별하게 예상하지 않아도 상관없다. 적당히 걸도록 하자

현대 류네광장 '천년제'에서는 레이싱 게임이 행해진다. 4명중에서 누구라도 상관없으니 내기를 걸어보자. 사실 이 레이스를 하고 있는 캐릭터들은 시작할 때에 말을 걸면 스피드가 떨어지게 된다. 자신이 실버 포인트를 걸지 않은 캐릭터들에게 말을 걸어서 스피드를 떨어뜨려 놓으면 플레이어의 캐릭터는 예상대로 1등을 하게 된다.

사냥꾼 숲의 누우와 싸우지 않아도 된다!?

비가 내릴 때만 나타나는 누우. 푸르고 둥그런 녀석이다

비가 그치고 누우가 사라질 때 접촉하여 A버튼을 연타하자

화면이 번쩍번쩍 빛나면 성공이다. 누우에게서 아이템을 많이 얻을 수 있을 것이다

사냥꾼 숲에서 비가 내릴 때만 모습을 나타내는 조금 희귀한 몬스터 누우. 보통은 접촉하면 싸우게 되고 이기면 아이템을 얻게 되지만 비가 그치고 누우가 숲으로 들어가는 순간에 접촉하여 A버튼을 연타하면 싸우지 않고도 아이템을 얻을 수 있다.

모두가 기뻐하는 브로마이드

수도원에서 브로마이드 발견!
이곳에 바로 고마운 브로마이드가 있다

산드리노 마을의 민가로 산드리노 마을 서쪽에서 제일 북쪽에 있는 집으로 들어가 보자

중세 마노리아 수도원의 어느 방에 숨겨져 있는, 아이템란에는 표시되지 않는 특수한 아이템 '미안누 브로마이드'. 이것을 손에 넣고 산드리노 마을에 사는 노인에게 말을 걸어 보자. 보통은 열쇠로 잠겨 있어서 얻을 수 없었던 아이템이 서랍이 열리면서 얻을 수 있게 된다.

서랍이 열렸다!
열리지 않던 서랍이 열리고 아이템 입수 대성공

알아서 편리한 아이템 입수법!

크로노 트리거에는 여러가지 방법의 아이템 입수방법이 있다. 여기서는 잘 알려지지 않은 6가지의 아이템 입수법을 소개하겠다.

1 누우를 간지럽혀 보면…

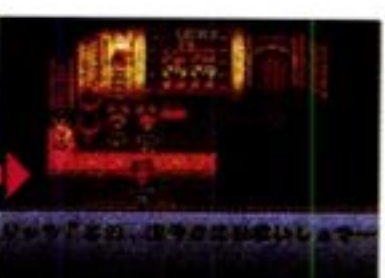
질 궁전에서
누우의 부탁을 듣고 간지럽혀 간지럼 포인트를 떨어뜨린다

카잘에서
질의 궁전을 나와서 카잘로 가자. 여기에 누우가 있다

누우를 간지럽히면 입에서 빛나는 물건이…

2 사람을 구해주자!

길로틴에서 풀어주자
길로틴에 묶여 있는 사람을 구해주자

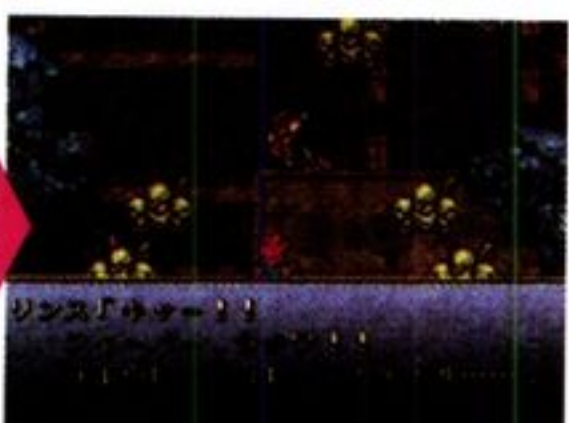
상점으로 가보자
원시시대에서 에이라들과 헤어진 후 현대의 상점으로 가보면…

미들 에텔 10개 입수
에릭이 상점에 돌아와 있고 미들 에텔을 10개 얻게 된다

3 때때로 루카의 집에 들르자

루카의 집에서
현대로 돌아온다면 가끔씩 루카의 집에 가보자. 그러면…

강력한 방어구가!
굉장히 강력한 루카 전용의 방어구를 선물로 받을 수 있다

4 레이스에서 아이템을 얻자

미래의 세계에서 린즈와 레이스를 할때 W.P가 1000이나 777처럼 세자리 숫자가 같으면…

아이템을 얻었다
숫자에 의해서 아이템이 변하게 된다. 대단한 비법!!

5 쉘타 입수 비법

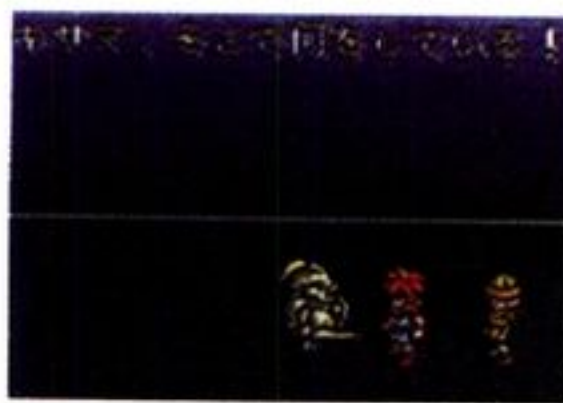
가르디아의 숲에서
이것은 가르디아 숲 중에서도 왕국력 600년의 중세시대 숲이다

쉘터를 입수
어떤 수풀을 조사하면 깜짝 놀란 마물이 쉘터를 떨어뜨린다

6 끈질기게 말을 걸면…

데나드로산 정상에서
데나드로산 정상 부근에 배경을 바라보고 있는 마물에게 말을 걸어보자

네번째에 아이템 입수!!
끈질기게 말을 걸면 네번째에 아이템을 얻게 된다

이너가드는 기절시켜라!

이 녀석이 이너가드다

보통이라면 전투신에 돌입하지만

뒤로 돌아서 A버튼을 누르면 기절해 버린다

형무소안에서 경비를 보고 있는 이너가드라는 적이 있을 것이다. 크로노 혼자서 싸워야 하기 때문에 일일이 상대한다면 큰 일이 아닐 수 없다. 그러나! 이 적은 뒤로 돌아가서 A버튼을 누르면 기습을 당한 것처럼 기절시킬 수가 있다. 또한 기절한 이너가드를 조사해 보면 미들 포션을 얻을 수 있다.

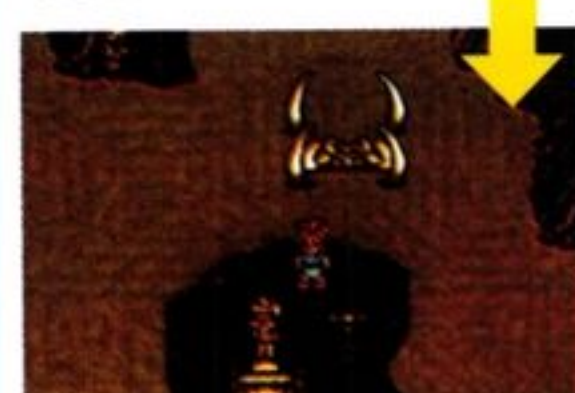
이 상태에서 조사해 보면 미들 포션도 손에 넣을 수 있다!

사막으로 변한 대지에 녹음을 돌려주자!

먼저 사막에 구멍이 있는지 확인하자. 이 안에 무엇이 있는 것일까?

현대로 돌아와 보면 숲이 되살아나 있다

숲이 사라진 것은 몬스터 때문. 혼내러 가 볼까?

숲에는 신전이 세워져 있고 로보가 안치되어 있다

수맥을 끊어버린 몬스터가 사막의 구멍에 있다. 쓰러뜨리자

오랜만의 만남. 어쩌면 숲의 에너지를 떨어뜨린 것일지도…

로보가 중세에 남아서 일을 거들어주게 된다. 농업용 로보트로 변신하여 녹음을 되돌리기 위해서 애쓴다

중세에 있는 피오나의 소상점에 가서 사막의 구멍안에 몬스터가 있다는 이야기를 듣자. 사막의 구멍에 있는 몬스터를 쓰러뜨리고, 피오나에게 로보를 맡긴 후 현대로 돌아가 보면 숲이… 그 숲에 세워져 있는 신전 안에는 로보가 안치되어 있다. 그리고 오랜만에 전원이 모인 밤, 모닥불이 타오르고 있을 때…

모닥불이 타오르고 있다. 실은 여기에서 무엇인가가…

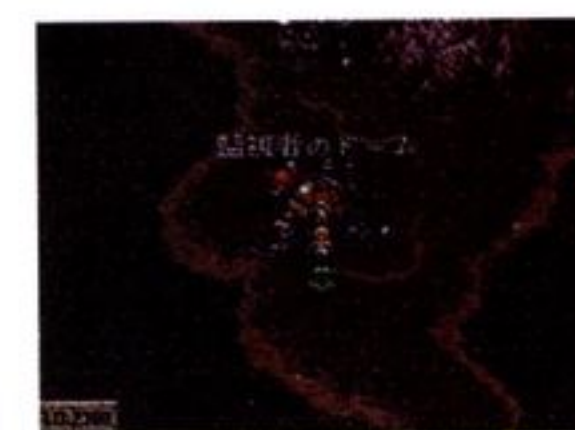
플레이 중에 캐릭터의 이름을 바꾸자

랄바마을의 불에 탄 곳으로
먼저 원시시대의 랄바 마을의 불에 탄 흔적이 있는 곳으로 가자. 안에 들어가면…

게임 진행 도중에 캐릭터의 이름을 바꿀 수 있는 비법을 소개하겠다. 원시시대의 '랄바 마을의 불탄 자리'에 가서 안에 있는 누우와 이야기해 보자. 그러면 파티의 선두에 있는 캐릭터의 이름을 바꿀 수 있다. 이름을 바꾸고 싶은 캐릭터를 선두에 세워 이야기해 보자. 이름은 몇번이고 바꿀 수 있으므로 마음에 드는 이름을 지어 보자.

누우와 이야기를 하면
안에서 기분 좋게 자고 있는 누우와 이야기를 해보자. 누우가 일어나면…

이름을 바꿀 수 있다!!
파티의 선두에 있는 캐릭터의 이름을 바꿀 수 있다

실버드의 이름을 바꿀 수 있다

감시자의 돔에서
우선은 실버드를 손에 넣고 미래의 감시자 돔으로 가자

컴퓨터를 작동시키자
입구에서 두번째의 컴퓨터를 작동시킨다. 디스플레이가 빛나고…

게임 중 손에 넣을 수 있는 타임머신 '실버드'호의 이름을 언제라도 바꿀 수 있는 비법. 미래의 '감시자의 돔'에 가서 컴퓨터의 스위치를 눌러보자. 디스플레이가 빛나고 실버드의 이름을 바꿀 수 있게 된다.

이름이 마음에 들지 않는다면 이곳에서 마음에 드는 이름으로 바꾸자.

이름을 바꾼다!
이름을 바꿀 수 있다. 단, 공중을 날고 있으므로 흔들리다 이상한 이름을 짓지 않도록 주의하자

매니어 휴게실

CD 롬 게임 카피 가능한 무적머신 등장

이번호에는 차세대 게임 소프트는 물론, 음악CD, 포토CD 등 CD 롬을 복제하는 경이적 카피머신을 소개하고 또한가지로 컴퓨터의 오퍼레이팅 시스템(OPERATING SYSTEM) 속도를 총알처럼 빠르게 바꾸는 하이퍼 키에 대해서 소개한다.

우리 생활에 밀접한 CD-롬

우리들은 CD-롬이라는 광자기 미디어를 잘 알고 있다. 이 CD-롬은 최근의 전자 미디어 중에서는 우리들 주변에 가장 많이 눈에 띄는 것 중 하나이다.

아날로그 문화의 상징이었던 레코드가 극히 일부 매니어들의 전유물이 된 것에 비하면 상당히 대조적인 일이 아닐 수 없다. CD-롬 플레이어는 이미 한가정에 하나씩은 있는 시대가 되었다.

이것은 컴퓨터의 세계도 마찬가지로 현재 일본의 아키하바라나 국내의 용산전자상가에서도 매킨토시는 처음부터 CD-롬이 부착된 세트로 판매되고 있고 CD-롬관련 분야에서는 DOS/V와 나란히 판매되고 있다. 물론 PC-98에도 표준으로 CD-롬이 부착된 것이 판매되고 있다.

새로운 게임 문화를 맞이하고 있는 지금의 상황도 그러하다고 생각한다. 실제로 네오지오가 CD-롬 버전을 발매한 것과 닌텐도가 발매하지 않는 뉴 게임 머신 이외에 현재 나오고 있는 모든 게임기들은 CD-롬을 채용하고 있다.

그런데 이렇게 일반화된 CD-롬과 CD-롬을 이용한 게임기들이라도 소프트 메이커와 유저들의 입장에서 차이가 생기게 마련이다. 그 차이는 단순히 소비자와 판매자의 입장에서 생기는 것이 아니라 누군가의 조장에 의해서 일어나고 있다는 점이 더 큰 문제인데… 그 누군가는 바로 불법카피를 말하는 것이다. 그래서 이번호 매니어 휴게실에서는 두번째 이야기로 이 불법 CD-롬 카피에 대해서 2회에 걸쳐 추적해 보기로 하겠다.

하드는 날개돋치고, 소프트는 파리 날리고

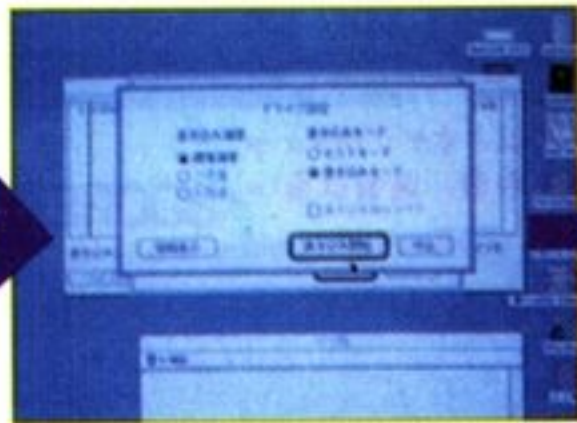
언제나 새로운 게임기가 나오면 매니어들은 주목하게 되고 후에 게임기를 사게 된다. 그러나 소비자의 입장에서 본다면 새로 나오는 게임기들은 대다수가 비싼 편이고 장기적으로 유지할 만한 유지비가 있는 매니어들은 그리 많지 않다는 것이 현실이다.

그러한 유저들의 빈곤(?)을 이용하여 판을 치는 것이 동남 아시아에 넓게 퍼져 있는 파이레츠 숍(불법 카피 소프트 숍)이며 이곳도 최근까지는 DOS/V용의 것이 대부분이었다. 예를 들자면 국제 파이레츠 숍"ABC"에서는 위법 CD 카피를 했었지만 게임용으로는 거의 하지 않았던 것이다. 그러던 것이 차세대 게임의 카피 제일보로 3DO 카피 디스크가 등장한 것이다. 게임 머신용의 CD-롬 포멧은 그다지 관심이 없겠지만 카피를 하고 있다는 사실은 상당히 흥미롭지 않을까? 더우기 관심을 끄는 것은 새턴과 플레이 스테이션의 해적판 카피 소프트가 곧 나올 것이라는 점이다.

그럼, 기술적인 설명은 다음호에 하기로 하고 그 전에 동남 아시아에선 어떠한 형태로 해적판 CD-롬이 팔리고 있는지 간단하게 설명하겠다.

조금 먼 외국에서는 해적판 3DO 소프트가 유통되고 있다는 사실을 마쓰시타 등의 관

이것이 통칭 CD-롬이라 불리는 CD-롬카피 머신. 현재까지 물리적으로 카피가 안되는 CD는 없다

플레이 스테이션에 이러한 불법 CD가 들어갈 날도 얼마 남지 않았다

우선은 하드 디스크에 이미지를 만든다 - 컨버트 버튼을 누르면 OK! - 보통 CD-롬과 똑같다

계자까지도 어느정도는 파악하고 있다. 실제로 3DO에는 DOS/V에서부터 이식된 것을 시작으로 보다 스피드감을 높인 액션 게임 타이틀이 발매되어 있다. 더우기 동남아시아는 DOS/V의 문화권이기 때문에 이러한 일들이 더욱 판을 치고 있는 것이다.

특히 이러한 위법 상인들은 3DO가 팔리는 곳이면 어느 곳이나 나타난다는 것인데 이것은 곧 우리가 알고 있는 주변의 한 업자도 위법 카피상일 수 있다는 이야기가 된다.

물론 이러한 위법 소프트가 유통되고 있는 것은 값이 싸고 마진이 많이 남고 유통업자나 소비자 양쪽 모두가 원하고 있기 때문일 수도 있다. 단, 지금 3DO의 관해서 이야기하고 있다고 3DO가 무너지리라고는 생각하지 않는다. 슈퍼컴보이의 경우 근 3년간을 불법 카피 때문에 몸살을 앓았지만 흔들리지 않는 것이 현 사정이다.

본래의 이야기로 돌아가서 위법 카피의 경우에는 원본 카피를 수입, 또는 유통시키는 것보다 자본이 1/5정도밖에 들지 않는다. 본래 동일한 CD-롬(플레이 스테이션 제외)을 사용하기 때문에 CD 1장당 붙어 있는 원가는 2,000원정도이지만 메이커의 경우, 제작비와 개발비, 인건비가 들기 때문에 가격이 대략 6~70,000원선이 되는 것이다. 그러나 불법 카피를 하게 되면 이 유통가격은 무너지게 되고 가격의 기준선은 25~30,000원으로 된다. 엄청난 가격의 차이가 생기는 것이다. 즉, 유통의 기본을 이뤄주는 것이 국내 경우에는 유통업자와 소비자라는 것이다. 때문에 소프트 메이커와 소비자들의 사이에는 입장의 차이가 생기기 마련이다.

* 다음호에는 차세대 게임기인 새턴과 플레이 스테이션의 CD-롬복제에 대해서 알아보겠습니다.

키보드에 터보 엔진을 장착하자

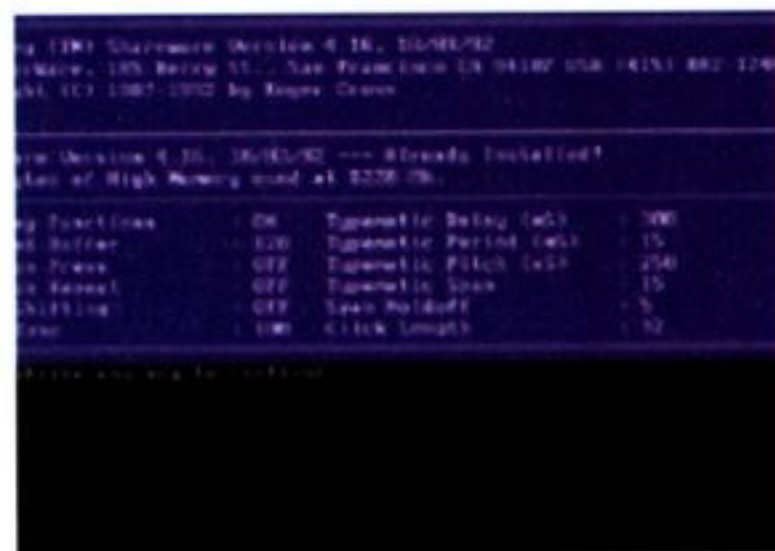
컴퓨터를 조금이라도 다룰 줄 아는 사람이라면 컴퓨터를 사용해 감에 따라 누구나 커서를 움직이는 속도에 대해 불만을 가지게 될 것이다. 할 일은 많고 빨리 저기 밑에 있는 위치로 옮겨가고 싶은데 이 커서라는 녀석은 주인의 마음은 이해 못한 채 저 꼭대기에서 꾸물거리고 있다. 과연 이녀석이 비싼 대가를 지불하고 구입한 컴퓨터란 말인가?

이런 문제점을 해결하기 위해서 컴퓨터를 조금 아는 사람들은 노턴(NORTON)에서 제공하는 프로그램이나 도스(DOS)에서 제공하는 프로그램을 사용하여 이러한 문제점을 조금이라도 해결하려고 노력했을 것이다.

아는 독자분들은 다 알겠지만 그것이 바로 NCC라는 프로그램이나 MODE라는 명령이다.

NCC는 NORTON에서 제공하는 유틸리티의 하나로 기본 의미는 노턴 콘트롤 센터(NORTON CONTROL CENTER)로 키보드 속도뿐 아니라 마우스 속도 및 여러 화면 색깔을 조종해 주는 곳이다. 이 유틸리티는 컴퓨터가 처음 구동될 때 동시에 진행되는 AUTOEXEC.BAT라는 파일안에 NCC /FAST 라는 문장을 첨가해 줌으로써 키보드의 속도를 증진시키게 된다.(예: C:\NORTON\NCC /FAST) 이 유틸리티를 사용하지 않을 경우에는

C:\DOS\MODE CON RATE=32 DELAY=1

이라는 문장을 입력해 줌으로써(단 DOS라는 디렉토리 안에 MODE. COM이라는 프로그램이 있는 경우) 속도를 향상시켜 왔다. 그러나 이번에 말하고자 하는 주인공은 이들이 아니다. 이들의 능력을 몇갑절 능가하는… 이름하여 하이퍼키(HYPERKEY)이다. 이 유틸리티는 쉐어웨어 버전이기 때문에 어디서나 구할 수가 있다. 특히 통신을 사용하는 사람이라면 간단히 손에 넣을 수 있을 것이다.

하이퍼키를 사용하면 컴퓨터를 처음 구동시킬 때 다음과 같은 화면이 등장하게 된다

만약 하이텔에 가입되어 있는 독자라면 go cdps명령을 사용해 컴퓨터 관련 자료실에 들어가 두번째의 유틸리티 자료방에 들어가 3334번을 다운 받으면 된다.

이 프로그램을 손에 넣게 되면 직접적으로 하이퍼키라고 타이프해 줘도 되지만 기본적으로 CONFIG. SYS 라는 파일에

device = c:\hyperkey.exe d:300 r:15 p:250 s:15 h:5 b:+ b:128 라고 입력해 주기만 하면 된다.

여기서 주의할 점은 하이퍼키가 메인 루트에 복사되어 있어야 한다는 사실이다. 만약 이 프로그램이 다른 디렉토리에 깔려 있다면 위의 c:\다음에 그 디렉토리 이름을 지정해 줘야 한다.

이 프로그램은 원래 컴퓨터의 속도를 향상시키기 위한 여러가지 소프트웨어가 같이 들어 있는 쉐어웨어중에 하나이지만 사용성에 있어 안정성이 가장 뛰어나므로 이 프로그램만을 소개하는 것이다.

이 작업을 끝낸 후 다시 컴퓨터를 구동시키면 번개처럼 날아다니는 커서를 바라보며 황홀경을 헤매고 있는 자신의 모습을 확인하게 될 것이다.

컴퓨터 메인 디렉토리에 들어 있는 CONFIG.SYS 에 다음과 같은 라인을 추가하면 하이퍼키가 작동하기 시작한다

흥미기획 Amuse 21

서바이벌 게임을 2배로 재미있게 즐기자

94년 12월 용산 전자랜드에 개장한 국내 최초의 첨단 어뮤즈먼트 시설, 어뮤즈21이 95년도 새단장을 준비했다. 어뮤즈21이란 미국, 일본 등에서 선풍적인 인기를 모으며 차세대 건전 오락문화를 선도하고 있는 테크노 테마파크의 일종으로 한국에 본격적으로 소개되는 첨단 시스템을 말한다.

복잡한 도심속에 조그마한 공간에 자리잡은 새로운 레포츠 시설로 일반 비디오 시뮬레이션부터 첨단 과학장비를 포함, 이용객의 시각, 청각 등의 5감을 통해 가상현실까지도 체험할 수 있도록 한 본격 미래형 레저 오락시설이다.

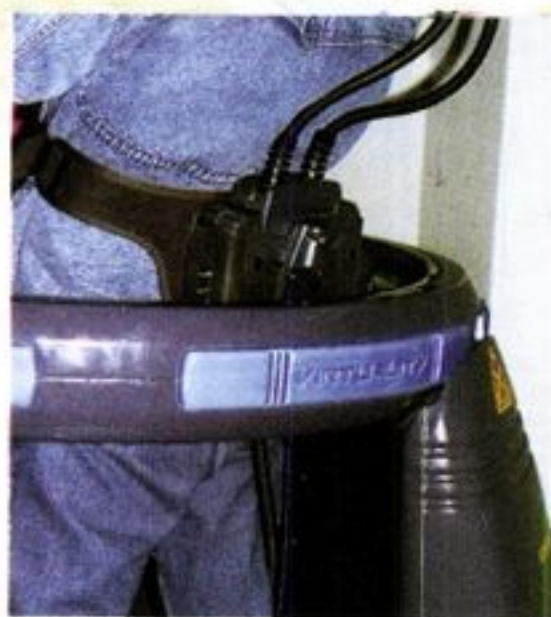
가상 현실 체험관인 타임머신관에는 기존의 1세대 1000CS 시스템들이 2세대 2000SU 시스템으로 모두 교체되고 5월 중엔 전자랜드 신관 6층 이벤트홀 자리에 일반 비디오 시뮬레이션 기기들이 들어선다.

이번에 새롭게 선보이는 타임머신관의 가상현실 시스템은 3차원 영상속에서 나타나는 익룡의 끈질긴 공격을 물리쳐 나가는 공룡과의 아슬아슬한 모험을 맛볼 수 있는 DACTYL, NIGHTMARE2와 본격적인 체력 단련용 시스템인 VIRTUALITY BOXING 등으로 참가자와 컴퓨터와의 대결뿐만 아니라 친구와의 대결도 가능한 흥미진진한 가상체험 시스템이다.

또한 신관 6층의 60여평의 이벤트홀에 들어서는 우주관은 SEGA 등의 특수 게임기와 일반 비디오 시뮬레이션기기 60여대로 구성되며 실내 인테리어 및 특수 구조물 등은 우주와 우주선을 소재로 하여 국내에서는 볼 수 없는 실제의 우주공간을 체험할 수 있도록 설계됐다.

『혹성 탈출』이라는 게임을 하고 있는 모습

[ZONE HUNTER]는 돔과 비슷한 형식의 게임으로 환상의 세계를 맛볼 수 있다

몸 뒷부분에 센서를 부착한 모습

혹성탈출이라는 게임을 하기 위해 몸에 장비를 설치하는 모습

모르는 사람들을 위해 자세하게 설명을 해 주고 있는 안내자

LASER BALL관
첨단 레포츠로 언제나 활기 차게!

레이저 볼관은 실외 서바이벌 게임의 문제점을 최소화하고, 그 대신 신체단련 및 레저의 장점을 최대한 살린 새로운 형태의 현대적 레포츠이다. 최소 2명에서 최대 20명까지 가능한 레이저볼 시합은 시합장비를 착용한 참가자들이 2개팀으로 나뉘어 축구처럼 상대편의 골대에 골을 넣는 것과 비슷한 방식으로써 컴퓨터가 연출한 환상적인 실내에서 일촉즉발의 스릴과 긴박감을 체험하면서 단시간에 높은 운동효과를 올릴 수 있다.

LASER BALL 시합 요령

1. 혹성제논의 구국수비대는 RED TEAM(적색팀)으로, 지구의 우주특공대는 GREEN TEAM(녹색팀)으로 구분한다.
2. 레이저 빔이 앞에 오도록 시스템 셋트를 머리로부터 씌운 후에 양허리에 벨트를 단단히 묶는다.
3. 레이저 빔 발신기를 한손에 잡고 나머지 한손으로는 벨트를 풀고 난 후 다시 두손으로 빔 발신기를 잡는다.
4. 점수는 양쪽 골대에 숨어 있

는 레이저 볼을 격파했을 때 1골씩 득점하게 되며 1인 1회만 가능하므로 한번 골을 넣은 사람은 다른 동료가 추가 골을 넣을 수 있도록 상대팀의 교란 역할을 맡기 바란다.

5. 최종점수는 팀별로 토탈 레이저 격파 골수의 합으로 결정하며 이는 축구시합의 점수 계산과 동일하다.

6. 최종 성적이 동일 득점 또는 상호간의 득점이 없을 경우는 무승부가 되나 이때는 상대팀의 컴퓨터 센서를 맞추어 득점을 많이 올린 팀을 우승팀으로 간주한다.

7. 상대편의 레이저 볼을 격파하는 요령은 양끝에 골대가 설치되어 있고 이 골대 안에 들어가서 위를 보면 레이저 볼이 숨어 있다. 1회 레이저 볼을 발사하면 SOUND EFFECT로써 팡파레가 울리며 연속 3회이상 발사해서 레이저 볼에서 강력한 빛이 터질 경우 1점을 득점하게 된다.

8. 개인 득점 방법은 상대편의 가슴, 어깨 등에 탑재되어 있는 컴퓨터센서를 자신이 가지고 있는 레이저 빔 발신기로 정확히 겨냥한 뒤에 빔 발사 버튼을 누르면 레이저 빔이 순간적으로 날아가서 득점하게 된다. 이때 가슴은 200점 득점에 5초간 상대방 발신 장치를 작동 정지시킬 수 있으며, 등은 150점에 5초간, 어깨는 50점에 3초간 작동정지가 되며 특히 어깨를 연속 3회 맞을 경우 10초간 작동 정지된다.

9. 시합 시작은 출입구를 들어간 뒤 약 10초 경과후 시작되므로 시합장에 들어가면 재빨리 각 팀의 골대에 모여 수비와 공격을 1/2씩 나눈 뒤 시합에 임하도록 한다.

10. 시합종료 후 밖으로 나온 사람은 가슴에 써 있는 번호와 보관대의 번호를 일치시켜 셋트를 정리정돈한 후, 정리정돈이 끝난 사람은 안내자의 안내에 따라 대기하고 있다가 우승팀이 결정된 뒤 개인별로 프린트된 성적표를 받아가면 된다.

타임머신관의 새로운 시스템 도입!

1. 쥬라기 공원(FOR THE 2000SU)

공룡과의 아슬아슬한 모험

지구의 미래 우주정거장에서 벌어지는 공룡과의 흥미진진한 대결로, 제한된 시간안에 공룡알의 부화를 막고 3차원 영상속에서 등장하는 익룡의 끈질긴 공격을 물리쳐 나가면서 짜릿한 스릴과 승리감을 맛볼 수 있는 가상체험 시스템이다.

2. 미래복서 록키 (FOR THE 2000SU)

록키가 되어 챔피언 타이틀에 도전한다

록키가 된 참가자가 세계 최강의 도전자들을 맞아 훌륭한 복서로서 타이틀을 획득하는 가상체험 기종으로 끊임없이 펀치를 날려 상대방을 제압해야 하는 본격 단련용 시스템이다.

레이저 볼 시합이 끝이나고 정리정돈을 하는 모습. 점수가 어떻게 나올지 궁금하다

센서에 부착된 레이저 빔 총

레이저 볼 시합을 하기 위해 몸에 부착하는 센서

챔프 초대석

(주)미원정보기술 게임 사업팀

일반화, 대중화로 정착되어야 하는 게임

차세대기를 중심으로 기존의 PC게임 개발 및 대중화에 남다른 관심을 갖고 게임시장에 뛰어든 열혈 사업팀이 있다. 젊다는 것과 관심분야의 최강자를 고수한다는 개념을 가지고 위치확보를 위해 동분서주하고 있는 (주)미원정보기술 게임 사업팀이 바로 그들이다.

(주)미원정보기술
02-3459-6541

'결코 많은 인원만이 최고의 팀을 결성하지 않는다', '혼자만이 즐길 수 있는 게임이 아닌 대중화를 위한 게임을 정착시키고 싶다'.

(주)미원정보기술 게임 사업팀은 지난 1994년 정보통신연구소 멀티미디어 사업팀에 설립, 국내게임시장 진출을 모색하던 중 강병철 팀장을 중심으로 금년 3월에 정식 독립하였다.

우선 해외 IBM PC게임 소프트의 수입 유통형태로 국내 게임 시장에 발을 들여놓고 거기서 쌓은 정보와 게임 분석력으로 독자적인 게임 개발을 모색하고 있다. IBM PC 소프트뿐만 아니라 비디오 게임에도 관심을 갖고 앞으로 주요 쟁점사업으로 전개될 차세대 게임 소프트 개발에도 주력할 계획을 세우고 있다.

소규모이지만 언제든지 필요인력을 끌어들일 수 있는 유동성있는 인력관리체계와 국내외로 계속 확장되어가고 있는 서드파티의 구성으로 종합 엔터테인먼트사로서의 위치를 확고히 다질 계획도 갖고 있다. 한편 게임 사업팀의 김병주 대리는 "기존의 게임 매니어만을 위한 게임만이 아니라 새롭게 게임을 시작해 보고자 하는 게임 초보자들도 쉽게 흥미를 가질 만한 게임 타이틀도 도입하고자 합니다"라고 게임 유저의 폭을 넓히려는 의도를 보였다.

현재 국내에 서드파티 두 곳을 확보한 상태이고 계속해서 해외업체의 교섭도 활발히 진행중에 있는 게임 사업부는 올 여름방학을 기점으로 해외 소프트를 도입, 유통할 계획이다. 또한 빠르면 금년 말에 합작 형태로 게임 제작에 착수한다고 밝혔다.

10

10

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

어뮤즈 티켓

핫 뉴스

"애니메이션, 게임과 병행해야"

엑스맨의 출생지 마블 코믹스 기습

"미국만화는 재미없다", "미국은 우리와 정서가 다르다" 지금까지는 이렇게 생각하는 것이 보통이었다. 하지만 과연 그럴까? 정말로 그렇다면 디즈니 만화가 한국을 비롯, 아시아에서 성공한 것은 무엇으로 설명해야 하는가?

이번에 찾아간 곳은 도쿄에 위치한 마블 코믹스의 사무실이었다. 마블 코믹스라고 하면 엑스맨과 스파이더맨, 헐크 등으로 우리에게 너무 유명한, 미국 만화를 대표하는 출판사이다. 그 출판사가 몇년 전부터 도쿄에 사무실을 내고 아시아 시장을 개척하기 위해 동분서주하고 있다.

그 결과, 1994년 미국 최고의 인기만화 엑스맨이 일본에 화려하게 데뷔할 수 있게 되었다. 이제까지 미국만화를 우습게 여기던 일본인들은 '이렇게 보니까 미국 만화도 괜찮은데?' 라고 생각을 고치기 시작했다.

엑스맨이 디즈니의 만화영화처럼 대히트를 거둔 것은 아니지만, 어쨌든 일단 성공하였다. 그럼, 앞으로 마블 코믹스는 어떻게 나갈 것인가? 그리고 국내에 알려진 마블 캐릭터는 어떤 것들인가? 이를 알아보기 위해 필자는 현해탄 너머로 직접 취재를 다녀왔다.

눈코뜰 새 없이 바쁜 담당자 이시카와는 필자가 찾아온다는 소식에 없는 시간을 쪼개서 만났다. 그가 밝히는 마블 코믹스의 현재와 미래를 들어보자.

취재 : 박병호 (만화컬럼니스트)

'엑스맨'이 일본에서 거둔 수확

엑스맨이 일본에서 얻은 것과 잃은 것에 대해 알고 싶습니다.

미국에서 아직 인기가 떨어질 줄을 모르고 있는 엑스맨은 일본에서도 그 저력을 발휘했습니다. 미국만화인데도 불구하고 재미있다는 것이 일반적인 반응이었고 많은 엑스맨 팬을 확보했습니다. 이 상태로 나간다면 미국만화를 일본에 보급하는 것도 그리 어려운 일이 아니라고 생각됩니다.

엑스맨을 일본에 뿌리내리기 위해 어떤 노력을 했습니까?

가장 신경을 썼던 부분이 '조직적인 공략'이었습니다. TV 애니메이션만 따로 방영해도 안되고 잡지 연재만 홀로 한다고 해도 안됩니다. 비슷한 시기에 맞춰 TV, 음반, 잡지와 단행본, 그리고 게임이 함께 붐을 일으켜야 하는 것입니다. 우리는 그렇게 했고, 성공했습니다.

지금은 엑스맨의 TV 방영이 끝났는데 그 외에도 엑스맨과 관련되어 준비하고 있는 것은 없습니까?

이제까지 일본 작가가 새로 그린 엑스맨 만화의 잡지 연재와는 별도로 미국에서 그린 오리지널 엑스맨을 번역하여 단행본으로 제작하고 있습니다. 그것이 예상외로 좋은 반응을 불러 일으켜 다른 미국 만화의 번역 단행본도 준비하고 있습니다.

퍼니셔란 무엇인가?

마블 코믹스의 대표적인 작품들로는 어떤 것이 있습니까?

조금 오래된 것으로는 코난, 레드 소냐, G.I.JOE(지아이 조), 헐크 등이 있고, 지금도 꾸준한 인기를 모으고 있는 것으로는 엑스맨, 스파이더맨, 아이언맨, 환타지 포어, 그리고 퍼니셔 등이 있습니다.

얼마 전 한국에서 퍼니셔라는 영화를 개봉한다는 광고가 있었는데 퍼니셔는 어떤 작품인가 소개해 주세요.

퍼니셔는 범죄단체의 무차별 테러에 의해 딸과 부인을 희생당한 한 사나이의 고독한 범죄와의 전쟁을 그린 작품이다. 베트남에서 돌아온 주인공은 그 사건을 겪은 후부터 범죄를 증오하며 거대한 해골이 그려진 옷을 입고 범죄자들과 싸운다는 내용입니다.

그렇다면, 영화판 퍼니셔는?

바로 그 만화를 소재로 영화화한 것입니다. 그러나 원작의 의도를 잘 살리지 못해서 그다지 인기를 끌지 못했고 오히려 이번에 미국에서 제작한 TV 연속극 '퍼니셔'가 더 인기가 높습니다.

마블이 준비하는 다음 타자는…?

마블 코믹스로서는 엑스맨의 뒤를 이을 다음 작품이 필요할텐데 이번에는 어떤 작품을 일본에 상륙시킬 생각인지요?

스파이더맨을 준비하고 있습니다. 스파이더맨의 애니메이션은 엑스맨보다 나중에 제작되었는데 부분적으로 컴퓨터 그래픽도 사용하여 그림수준이 더 높습니다.

스파이더맨이라고 하면 조금 유치하지 않은지요?

그렇지도 않습니다. 여러분도 알다시피 스파이더맨은 사고로 인해 거미의 능력을 가지게 된 한 신문기자의 이야기입니다. 그가 늘 안고있는 인간적인 고뇌라든지 복잡미묘한 갈등 등은 미국 성인층에게 어필할 만큼 진지한 것입니다.

스파이더맨에게 자신을 많이 갖고 있는 듯한데...

그렇습니다. 엑스맨은 많은 등장인물이 주인공이었기 때문에 조금 어려웠을지 모르나 스파이더맨은 그런 문제가 없습니다. 이해하기 쉽다는 점에서 엑스맨보다 더 어린이들에게 친근감을 줄 수 있을 겁니다.

금단의 비결

신종 비법들이 한자리에!

하루가 다르게 늘어만 가는 게임들. 그리고 늘어나는 게임의 수만큼 늘어나는 금단의 비법. 혹시 크로노 트리거의 비법은 없을까? 제 4차 슈퍼 로보트 대전의 비법은!? 신종 게임들의 비법을 눈을 씻고 찾아 봅시다.

선물과 점수, 독자의 삼각함수!?

선물들의 점수를 보고 '와~ 이렇게나 높은데 어떻게 선물을 타?'라고 말하는 독자. 선물의 점수를 보고 '언제 모아서 언제 타나?'라고 생각하는 독자들이 있습니다. 그럴 때에는 독자 참여 코너를 이용해야죠. 마냥 기다린다고 선물이 생기겠습니까? 뽑히면 그냥 1,000점!! 지금 도전 하세요!

챔프 제공 금단의 비법

보내실 곳 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 우편번호:140-111 「금단의 비법」 담당자 앞

SFC 슈퍼컴보이편

프론트 미션

즐거운 2가지 모드

어느쪽의 커멘드라도 메뉴화면에서 입력해 보자

숨겨진 모드를 즐길 수 있는 비법 커멘드가 발견되었다. 어느쪽도 게임화면에서 커멘드를 입력하면 그 효과를 볼 수 있을 것이다.

첫번째는 사운드 테스트 모드. 십자버튼의 아래와 L,R을 누르면서 A버튼을 누르자. 그러면 사운드 테스트 화면으로 바뀔 것이다. 이곳에서는 십자버튼의 상하조작으로 BGM이나 효과음을 선택한 후 좌우로 자유롭게 음악을 들을 수 있다.

두번째는 대전 전용 모드. 십자버튼의 위와 L,R을 누르면서 A버튼을 누르자. 그러면 화면이 바뀌면서 「Arenatown」의 표시가 나온다. 여기에서 A를 누르면 같은 이름의 투기전문 마을로 가게 될 것이다. 이 마을에서는 대전 플레이를 즐길 수 있다.

사운드 테스트 모드 : 105종류의 효과음과 48종류의 BGM을 각각 선택하여 들을 수 있다

이 화면으로 바뀌어 「Arenatown」이라고 나온다면 A버튼을 눌러보자

투기장만이 있는 이상한 마을이 나타났다. 여기에서 투기장으로 가보자

대전전용 모드 : 자신의 기체를 등록시켜 대전할 수 있다

승리하는 것은 어느쪽의 번처인가?

처음부터 사용할 수 있는 기체는 모두 초기타입

폴리곤으로 즐기자

밀리터리 오피스에서 표시된 폴리곤 캐릭터로 즐길 수 있는 비법. 게임메뉴 화면에서 「NEW GAME」을 선택하고 탑승자명을 확인하는 화면에서 「포」라고 입력한다. 그러면 화면의 좌측 상단에 회전하는 폴리곤 캐릭터가 표시될 것이다. 이것은 밀리터리 오피스에서 미션의 설명을 받을 때 표시되는 것으로 패드를 이용하여 조작할 수 있다.

조 작	효 과
A를 누른다	캐릭터가 변한다
X를 계속해서 누른다	회전이 멈춘다
Y를 계속해서 누른다	캐릭터의 잔상이 남는다
L를 계속해서 누른다	캐릭터 자체가 전방으로 회전한다
R를 계속해서 누른다	캐릭터 자체가 후방으로 회전한다
십자 버튼의 상하좌우를 차례대로 누른다	회전방향이 상하좌우로 변화한다

게임 메뉴 화면에서 「NEW GAME」을 선택하고 게임을 시작한다

사진처럼 탑승자명을 확인할 때 탑승자명을 「포」라고 입력한다

폴리곤 캐릭터가 표시됐다. 표대로 조작하여 즐겨보자

에스트 폴리스 전기 II

가데스의 검을 입수

고드번 서쪽 탑 최상층에 나타나는 가데스. 이 녀석은 시나리오 진행상 아군이 전멸하게 되도록 설정되어 있는 강적이지만 쓰러뜨릴 수 있다면 가데스의 검을 얻을 수 있다.

가데스는 스토리 진행중에 몇번이고 나타나지만 이것은 최초 등장 때이다

공격력이 높은 이 검을 「고대의 동굴」에 가지고 들어가는 것이다

이겨도 스토리는 변화하지 않지만 그 증표로 가데스의 검을 손에 넣을 수 있다

누시를 3턴 이내에 쓰러뜨려라!

「고대의 동굴」 최하층에 있는 누시는 전투의 4턴째가 되면 도망가 버리지만 3턴 이내에 쓰러뜨리면 '고대의 열쇠'를 얻게 된다. 이 열쇠를 사용하면 동굴의 입구에 있는 안내계 뒤쪽의 문을 열 수 있게 된다.

이것이 고대의 동굴에서 등장하는 '누시'. 곧바로 도망가버리기 때문에 어떤 적보다도 쓰러뜨리기가 어렵다

이 동굴은 세이브가 되지 않기 때문에 도망가 버리면 다시 1층부터 와야만 한다

고대의 동굴은 마지막층이 무려 지하 100층! 비명이 나올 것이다

3턴 이내에 쓰러뜨리면 '고대의 열쇠'를 얻을 수 있게 된다

이 열쇠로 입구 근처에 있는 문을 열수가 있다. 과연 무엇이 있을까?

제 4차 로보트 대전

자금과 레벨이 남는다

같은 맵을 몇번이고 플레이해서 자금과 레벨을 획득하는 비법이다. 우선 적당한 맵을 플레이한다. 그후에 적을 쓰러뜨리고 경험치와 자금을 획득한 후에 클리어하지 말고 그대로 전멸당한다. 그후에 게임 오버 화면이 나오면 A버튼을 계속 누르고 있자. 그러면 또 다시 같은 맵을 플레이 하게 된다. 더우기 지금까지 모아온 자금과 경험치가 그대로 남아 있을 것이다. 단 도중에서 세이브하여 컨티뉴로 게임에 돌아오면 이 비법은 사용할 수 없다. 이 비법을 사용하면 할수록 턴수는 증가하게 된다.

말하자면 레벨 34의 반조를 타이탄3로 출격시킨다

게임 오버 화면이 나온다면 A버튼을 누르자

자금과 경험치가 남아 있는 상태로 게임이 시작되게 된다

적을 쓰러뜨리고 경험치와 자금을 획득하자

클리어하지 말고 일부로 전멸당하자

아레사 II

미레니엄을 입수하자

제므란 해역을 돌아다니고 있으면 배가 멋대로 움직이며 전투로 들어가게 된다. 이 전투에서 이기면 레므니를 몇번이라도 부를 수 있는 「미레니엄」을 손에 넣게 된다.

우선은 제므란 해역을 돌아다녀 보자

그러면 배가 멋대로 움직이기 시작하고 다티아라는 적과 싸우게 된다

싸움에 승리하게 되면 소문의 아이템인 「미레니엄」을 손에 넣을수 있다

슬램덩크2

올 스타 모드

자신만의 오리지널 팀으로 시합을 할 수 있는 비법이 발견되었다. 전원을 넣고 데모 화면이 나오고 있을 때 R버튼을 누르면서 A, Y, B, X, A, Y, B, X의 순으로 입력하자. 성공하면 '언빌리버블'이라는 소리가 들릴 것이다. 그러면 모드 셀렉트 화면에 「올스타」라는 항목이 추가되게 된다.

이 올스타 모드에서는 자신의 팀과 상대팀의 선수 등 게임에 등장하는 모든 선수들을 포지션별로 고를 수 있게 된다. 이렇게 만들어진 팀으로 시합도 할 수 있다. 그리고 이 모드에서 선수를 선택할 때 셀렉트 버튼을 누르면 마음대로 선수를 선택할 수 있다.

전원을 켜고 데모화면이 나올 때 커멘드를 입력한다

모드 셀렉트 화면을 보면 「올스타」라는 항목이 추가되어 있을 것이다

포지션별로 선수를 선택하고 오리지널 팀을 만들자

자신만의 팀을 사용하여 빨리 시합해 보자

카나가와 선발팀과 대전

이 비법은 2개의 선발팀과 시합을 할 수 있는 비법이다. 패스워드 입력 화면에서 「카나가와 올스타」라고 입력하자. 그러면 북산팀을 이용하여 스토리 모드에 등장한 5개 상대팀중에서 강한 선수들만으로 구성된 선발팀과 시합하게 된다. 선발팀은 2개가 있는데 우선은 B팀과 대전하게 된다. 그후에 A팀과 상대하게 되는데 A팀의 멤버는 이정환, 신준섭, 전호장, 윤대협, 변덕규이다. 좀처럼 무너지지 않는 팀이다.

패스워드 입력 화면에서 「카나가와 올스타」라고 입력한다

이정환과 윤대협 등의 득점력 높은 선수가 모여 있다

화이터즈 히스토리

숨겨진 기술 공개

설명서에 들어있지 않은 숨겨진 필살기를 가르쳐 주겠다. 기술의 커멘드는 표와 같으며 표대로 커멘드를 입력하면 각각의 숨겨진 필살기를 사용할 수가 있다. 유감이지만 미조구치와 페이린에게는 숨겨진 필살기가 없다.

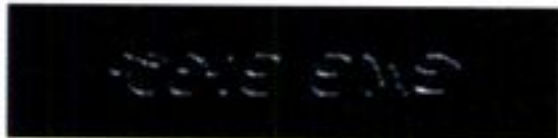
리의 유심파산고는 등을 이용하여 몸으로 맞추는 호쾌한 기술이다

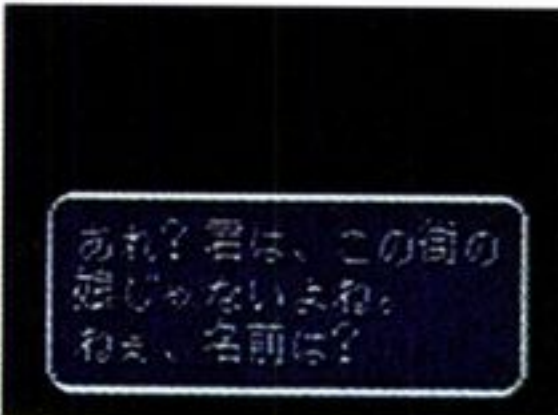
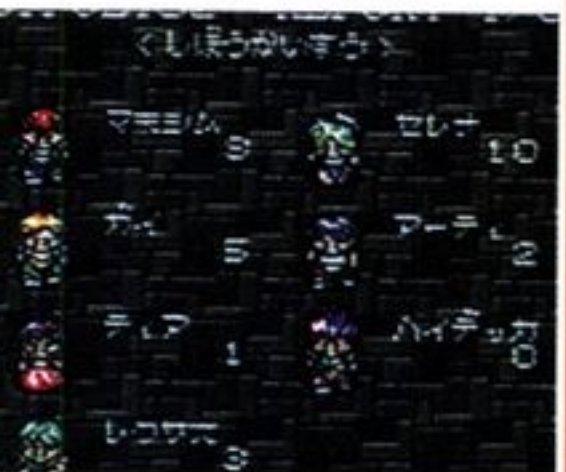
모든 숨겨진 기술

료우코	초이단산풍	(접근하여) ←↙↓↘→↓↘ 약펀치+약킥
	돌염용	→↘↓↙← 펀치(약 또는 강)
리	유심파산고	→←↙↓ 펀치(약 또는 강)
	심의파	(접근하여)←↓↙ 강킥
크라운	헤드 스핀 스템	↙로 모은 후 ↑ 약펀치+강펀치
카르노프	사다리 치기	↓로 모은 후 ↑ 킥(약 또는 강)
	그랜드 스매쉬	→↘↓↙← 펀치(약 또는 강)
윤미	풋 러쉬	↓↙← 강킥
	뒷꿈치 차기	(점프중에) ↓ 강킥
자지	더블 데시커 컷	↓↑ 약킥+강킥

에스트 폴리스 전기 II

엔딩 이후의 보너스

게임의 끝을 보고 '엔드' 마크가 나온다면 그대로 약 1분간 기다려 보자. 그러면 전작 「에스트 폴리스 전기」의 서장이 나오면서 주인공과 루피아의 회화가 표시되는 메시지가 나온다. 그후에 또 2분 정도를 기다리면 플레이중에 전투불능이 되었던 회수와 열어본 상자의 수 등 여러가지 기록을 볼 수가 있다.

엔드 마크가 나온 뒤에 약 1분간 그대로 기다리자

그리고 이런 메시지가 표시된다

이런식으로 전작에 등장한 주인공과 루피아의 회화가 시작된다

게임 중에 여러가지 기록을 확인할 수 있다

챔프 독자들이 제공하는 금단의 비법

SFC 용호의 권2

기스 하워드의 초필살기

이 기술을 사용하기 위해서는 우선 기스 하워드를 골라야 한다. 그 비법은 챔프에서 여러번 나왔기 때문에 생략하고 기스의 초 필살기를 소개하겠다.

→↘↓↙←→, →↘↓↙←→+R, Y를 입력(별이 된다), 그후에 ↓↙←+Y로 연속공격. 그러면 벌써 에너지가 '반짝 반짝' 승부는 끝난 것이다.

그리고 이것 이외에도 비법은 한가지 더 있다. 그것은 기가 없어도 장풍이 계속 나가는 것인데 ↓↘→+X를 계속 입력하면 기가 없어도 계속 장풍이 나간다.

이준열 / [illegible]

챔프점수 1,000점

SS 팬저드래군

위저드 모드 발견

하드 모드로 엔딩을 본다면 비법을 알 수 있다

이 화면이 나왔을 때 재빨리 커멘드를 입력하자

모드 선택에 「WIZARD MODE」라고 표시되면 성공이다

팬저드래군의 진수를 느낄 수 있는 비법이 발견되었다. 이 비법은 조금 어렵겠지만 우선 하드 모드로 엔딩을 보게 되면 엔딩 이후에 가르쳐주는 비법이다. 방법은 타이틀 화면이 나오면 L, R, L, R, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, →를 재빠르게 입력해야 한다.

이 위저드 모드는 통상 게임 진행보다 스피드가 약 1.5 배정도 빠르다.

허재의 / [illegible]

챔프점수 1,000점

GG 사무라이 스피리츠

아마쿠사를 고를 수 있다

핸디 알라딘보이용의 사무라이 스피리츠에서 아마쿠사를 선택할 수 있는 비법이 발견되었다. 원래 사무라이 스피리츠에서 아마쿠사를 선택하려면 직접 끝을 깨야 하며 전원을 한번 끄면 다시 고를 수 없다는 단점이 있었는데 이 비법을 이용함으로써 좀더 재미있게 게임을 즐길 수 있을 것이다.

방법 : 세가 로고가 나온 뒤 타카라 로고가 나오면 십자버튼을 좌우상하 마음대로 움직인다. 그러면 이상한 소리가 나고 캐릭터 선택화면에 아마쿠사의 얼굴이 있는 것을 볼 수 있을 것이다.

이지용 / [illegible]

챔프점수 1,000점

MD 스토리 오브 도어

아이템 칸을 모두 에릭서로 채운다!

먼저 이 비법의 성공 열쇠는 '셰이드'입니다. 동생을 구하기 위해서 라지큐브를 '킨'에게 주면 커다란 동굴이 나온다. 여기서 셰이드를 데리고 계속 전진하다보면 커다란 멍게(?)2마리가 나오는데 셰이드가 없다면 물살에 밀려서 떨어지지만 셰이드가 있다면 떨어지지 않는다. 떨어지지만 않으면 멍게 2마리를 쓰러뜨릴 수 있는데 파란 멍게를 쓰러뜨리면 정령석을 얻게 되고, 빨간 멍게를 쓰러뜨리면 에릭서를 얻을 수 있다. 그후에 다시 동굴을 나왔다가 다시 들어가면 또 멍게가 있다. 이와같은 방법으로 반복하면 아이템 칸을 에릭서로 가득 채울 수 있다.

송성석 / [illegible]

챔프점수 1,000점

챔프클럽

신상품, 서적, CD
비디오, 가볼만한 곳

신상품

버파와 동키 키홀더

버철화이터의 아키라와 슈퍼동키콩컨트리의 동키를 내 가방에 달고 다니자! 반다이에서는 「버철화이터」 8인의 캐릭터와 슈퍼동키콩컨트리의 다섯 캐릭터를 디자인한 키홀더를 내 놓았다.

■ 판 매 : 일본 반다이
■ 가 격 : 200엔(개당)

「달인」 패드

슈퍼 알라딘보이용 패드의 단점을 보강한 새로운 패드 '달인'이 등장했다. '달인'은 초당 30연발이 가능한 「연사기능」, 2단계의 스피드 조절이 가능한 「슬로우 기능」과 새턴 연결단자만 있으면 새턴 패드로도 사용할 수 있는 등 다양한 기능을 가지고 있다.

■ 판 매 : 하이콤(02-717-7140)
■ 가 격 : 29,000원

신발 고정 고무줄

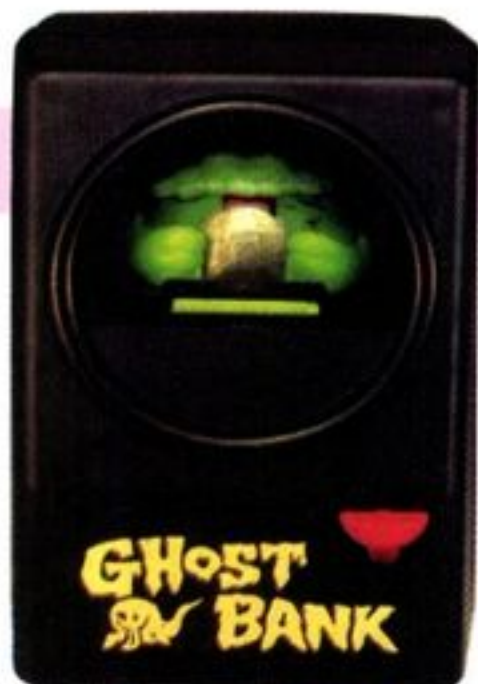
신발끈을 묶는 것이 귀찮다면 신발에 부착하는 고정 고무줄을 사용하자.

이것은 신축성이 좋아 신발 사이즈에 관계없이 사용할 수 있으며 색상도 20가지나 있어 신발 색상에 맞춰 부착할 수 있다.

■ 판 매 : 일본 레이디레세스 ■ 가 격 : 1,280엔

반디 라이트펜

뚜껑을 돌리면 앞 부분에 불이 켜져 아무리 어두운 곳에서도 글을 쓸 수 있는 펜이 나왔다. 이 펜은 수은 전지를 2개 사용하는데 하루 30분 기준으로 6개월 동안 사용할 수 있다.

■ 판 매 : 익산실업(02-722-5557))
■ 가 격 : 3,500원(1개),
30,00원(10개들이 1박스)

고스트 뱅크 저금통

동전 투입구에 동전을 넣으면 유령이 두손으로 동전을 잡는다. 버튼을 누르면 유령이 동전을 "꿀꺽꿀꺽" 삼킨다.

■ 판 매 : 연 일(02-579-6086)
■ 가 격 : 4,500원

캘린더 시계

이 시계는 캘린더와 시계가 하나로 결합되어 날짜와 시간을 편리하게 볼 수 있는 제품이다.

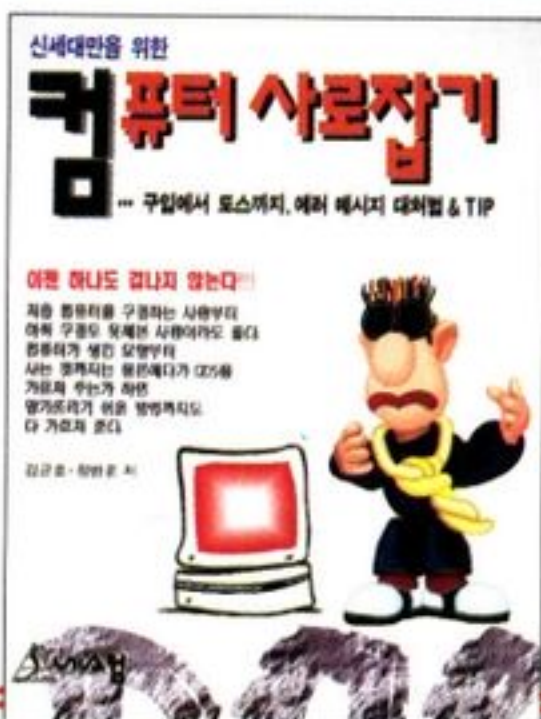
■ 판 매 : 대 원(02-579-1711)
■ 가 격 : 4,500원

서적

컴퓨터 배움책

「컴퓨터 배움책」은 6단계의 교육과정에 맞춰 컴퓨터 학습을 구성하였으며 프로그램보다는 도스, 워드프로세서, 그래픽, 컴퓨터 통신, 베이직 프로그래밍, 노턴유틸리티, 백신프로그램 등 컴퓨터 이용 면에 중점을 두었다.

■ 발행원 : 한국실리콘
■ 문의처 : 02-455-2710
■ 가 격 : 7,000원

신세대만을 위한 컴퓨터 사로잡기

기존의 컴퓨터 서적들이 난해한 전문용어를 많이 쓰고 있는 반면 「컴퓨터 사로잡기」는 우리들이 많이 쓰고 있는 일상적인 말투로 쓰여져 있다. 이 책은 컴퓨터의 구입부터 사용까지 모든 부분을 상세하게 알려주고 있다.

■ 발행원 : 도서출판 에스컴
■ 문의처 : 02-512-3528
■ 가 격 : 7,000원

도스 명령어 죽이기

PC를 사용하려면 기본적으로 도스 명령어를 알아야 한다. 그러나 도스 명령어는 배우기도 어렵고 알아도 써먹기가 어렵기 때문에 많은 사람들은 불편을 느끼고 있다. 그러나 이 책에 수록되어 있는 MDIR을 알면 도스 명령을 몰라도 PC를 간단하게 조작할 수 있게 될 것이다.

■ 발행원 : 한글과 컴퓨터 출판부

■ 문의처 : 02-826-0676
■ 가 격 : 8,500원
(5.25인치 디스켓 포함)

일반 사용자를 위한 컴퓨터 용어사전

길벗에서는 기존의 컴퓨터 용어사전과는 달리 도스부터 윈도우즈, 인터넷, DTP, 멀티미디어까지 체계적이고 재미있게 설명해 읽어보기만 해도 전반적이고 원리적인 이해를 할 수 있는 새로운 형식의 사전을 내 놓았다.

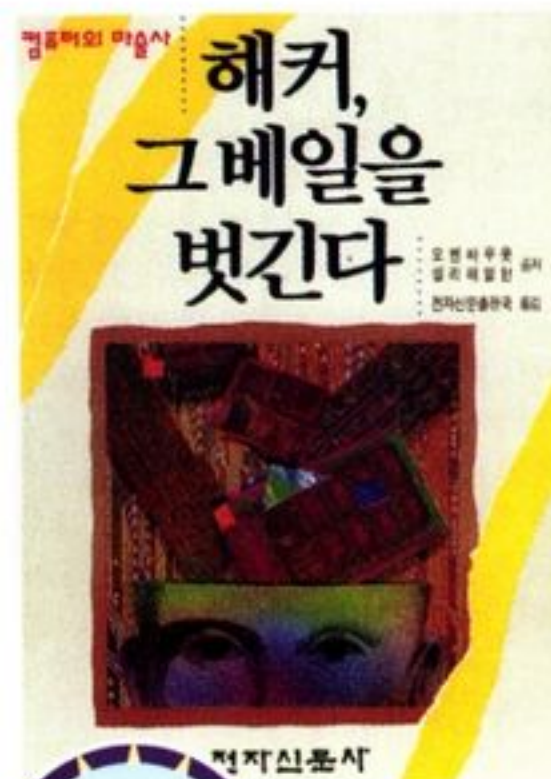
■ 발행원 : 도서출판 길벗

■ 문의처 : 02-322-9264
■ 가 격 : 12,000원

해커, 그 베일을 벗긴다

종합정보통신망의 발달과 함께 국가기관을 비롯해 각 기업체나 개인들은 해커들의 정보침투에 어떻게 대비하고 있는가? 이 책에서는 불법적인 해킹 행위를 하는 해커들의 활동양상과 그 동기, 법적인 문제들을 파헤치고 있다.

■ 발행원 : 전자신문사 출판국
■ 문의처 : 02-672-4943
■ 가 격 : 5,500원

CD

홍지유(ENCOUNTER)

명지대 실용음악과 2학년에 재학중인 홍지유가 뛰어난 가창력과 정통 락을 바탕으로 한 첫 앨범을 발표했다. 그는 고교시절부터 스쿨밴드의 리드보컬로 활동하면서 많은 라이브 경험을 쌓아왔다.

■ 발매원 : 지구레코드(02-353-3151)
■ 가 격 : 10,000원

비디오

백지수표(BLANK CHECK)

11살짜리 프레스톤은 자전거를 타고가다 사기꾼 퀴글리의 고급 승용차와 부딪히게 된다.

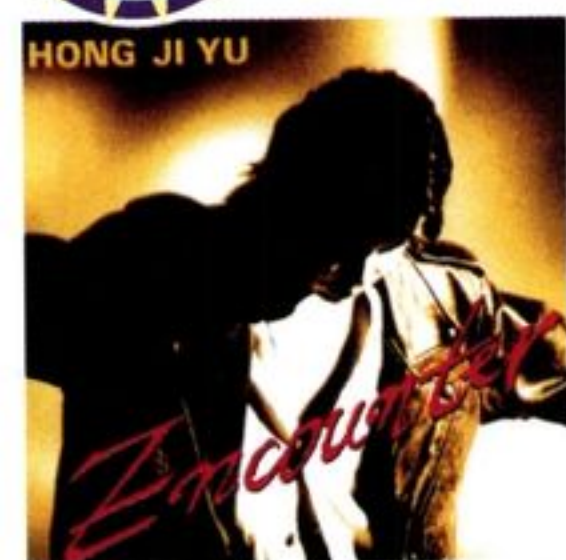
자전거 수리비로 그에게 백지수표를 잘못 건네 받은 프레스톤은 흥청망청 돈을 쓰게 되는데 ...

■ 발매원 : 스타맥스
■ 문의처 : 02-424-1678

파워보이 샘

샘은 16세로 학교에서 이름난 비디오 게임 챔피언이다. 우주마왕 킬로칸이 컴퓨터 디지탈 세계 속에서 지구를 장악하려는 음모를 우연히 알게 되고 '슈퍼 싸이버 스커드'라는 비밀 특공대를 결성하고 지구를 지키기 위해 메가 바이러스 군단과 싸운다.

■ 발매원 : 스타맥스
■ 문의처 : 02-424-1678

가볼만한 곳

플래닛 할리우드

할리우드 영화에 나온 소품과 특수 영화를 감상하면서 식사를 할 수 있는 새로운 개념의 가족 식사 공간인 「플래닛 헐리우드」가 서울의 논현동에 5월 중순 개장된다.

프래닛 할리우드는 뉴욕, 런던, 홍콩 등 전세계적으로 20여국의 지점에서 운영되고 있으며 내부 인테리어로 벽면을 유명 영화배우들의 손도장 등으로 장식했고 「로보캅」의 몸체, 「터미네이터」의 점퍼 등 유명 영화 속의 오리지널 소품을 300여점 이상 전시하고 있다. 5월중 개점 오픈 행사에는 「플래닛 할리우드」의 주주인 아놀드 슈왈츠제네거, 실버스타 스탤론, 부루스 윌리스 등이 참석할 예정이다.

■ 문의처 : 02-3442-7827
■ 교통편 : 지하철 3호선 신사역 하차 도보로 5분

버그를 잡아라!

위기일발! 버그헌터

어느 덧 5월도 지나고 방학이 눈앞으로 다가온 지금 갑자기 어딘가에서 들리는 우렁찬 고함소리.

"공부안해!!!"

고함소리의 주인공은 다름아닌 버그헌터들의 최고 보스 엄마…

시험을 앞두고 버그를 잡기보다는 공부를 열심히 하라는 어머니 말씀. 버그헌터 모두 느꼈을거야. 빅보스님도 이런 경험 많이 했지. 흐흐흐…

그러나 이것에 굴하지 않고 우리 빅보스님과 버그헌터 여러분들은 버그 박멸을 위해 오늘도 열심히 뜬 눈으로 밤을 세우며 버그잡이에 앞장섭시다.

자아, 이번 달 특명이 나갑니다.

지시사항 1

5월 1단계 작전으로 버그들이 상당히 많이 줄었다는 평가가 있었수다!

그러나 버그가 줄었더라도 방심하지 말고 특히 악질 버그들을 주의하자. 버그헌터들은 눈을 크게 뜨고 상황을 자세히 그리고 신속히 보고하라.

지시사항 2

버그헌터들의 엽서에 기생하는 버그들이 감시가 소홀한 틈을 타 더욱더 날뛰고 있는 것을 감지한 빅보스님이 버그들을 끝까지 찾아가 박멸할 것을 약속한다.

지시사항 3

나 빅보스는 버그박멸에 공을 세운 20명의 버그헌터를 추첨, 중앙 컴퓨터에 보존할 것이며 점수를 더욱더 높혀주기 위해 정부와 상의, 올리도록 노력하도록 할 것이다.

앞으로 이 지시사항을 잘 따라 많은 버그를 잡아 보내준다면, 버그들은 살아날 길이 없을 것이다.

1995.5.5 빅 보스 씀

선착순 하나 포상점수 1,000점

강길홍/

버그를 박멸하는 법

발신자 내용검색

빅보스님!

오늘도 버그박멸에 얼마나 고생이 많으시겠습니까?

빅보스님의 수고를 조금이라도 덜어 주기 위해, 아니 제가 빅보스님의 수고를 덜어주고자 철야작업을 통해 버그를 실어 보내니 잘 처리해 주세요. 수송중에 탈옥하는 버그도 몇 마리 발견되었습니다. 다시 실어드리겠습니다.

〈버그를 박멸하는 법〉

1. 버그만 잡아먹는 버그 괴물을 만든다.
2. 그냥 눈 빠지도록 챔프만 본다.

버그 생포 상황

본지 72P 프론트미션의 제작사는 스퀘어인데 나와 있지 않음

본지 178P 슈퍼 스턴트와 디프 다이버의 사진이 같음.

본지 192p 금단의 비법 점수는 최하 1,000점이 아니라 무조건 1,000점이다.

본지 207p 북두의 권에 이현세씨의 남벌 사진이 있다.

본지 208P 1년 정기 구독료가 50,000원이 아니라 55,000원임.

이하 생략

수신자 응답

뭐야? 눈 빠지도록 챔프만 보라고

당연하지. 챔프를 위해선 아니 빅보스님의 영원한 앞날을 위해서 눈 빠지도록 챔프를 보는 것은 당연한 일이지.

음 이것은 강길홍 버그헌터 혼자만 알아두어야 할 사항인데. 지금 게임챔프 송백정님의 훈련을 받은 특수 버그잡이 괴물을 키운다는 사실. 꼭 혼자만 알 것.

선착순 둘 포상점수 1,000점

심경섭/

네오지오를 위해…

발신자 내용검색

안녕하세요? 빅보스님

저는 챔프를 한번도 빼지 않고 보았지만 한번도 엽서를 보내지 않은 서초동에 사는 심경섭이라고 합니다. 제 사연을 알려드리겠습니다. 제 친구들은 거의 모두 네오지오를 가지고 있습니다. 챔프점수라도 부지런히 모아서 네오지오를 타는 것이 꿈입니다.(진짜 꿈같은 이야기지만) 그럼 제가 잡은 버그를 보시며. 예쁘게 봐 주세요~용

버그 생포 상황

본지 74p 김또깡 명인이 다리 사이에 낀 해머가 해마로 나와 있음.

본지 130p super 32x에 관한 기사 레벨(×) 레벨(○)

본지 136p PC-FX 발매일과 소프트가 5월 6일 똑같다.

본지 161p 발매 미정 소프트 줄(×), 줄(○)

본지 174p 빅톨(×), 빅토르(○)

이하 생략

수신자 응답

아니 한번도 안 보냈다니.

그러나 마음을 먹고 다시 보낸다니 빅보스외에 명인 일동이 눈을 부릅뜨고 관찰할 것입니다. 이렇게 하면 네오지오가 문제가 아니라 세가 새턴을 탈지도 모르겠군요. 버그를 조금 밖에 못잡았다고 실망하지 말아요. 이것이 다 빅보스와 버그헌터 여러분의 최선의 노력이니까요. 그리고 버그를 잡는데 도와주신 루카, 크로노에게 감사드립니다.

선착순 셋

포상점수 1,000점

김태균/

당리동을 빛내자

발신자 내용검색

빅보스님 안녕하세요?

저는 자랑스러운 건국중학교 학생인 이수열입니다.

이렇게 빅보스님께 인사하는 것이 벌써 두번째이군요.(좀 건방지나?)

빅보스님! 저는 게임챔프 5월호를 보니 정말 빅보스님이 좋아졌습니다. 그 이유는 게임챔프에 저의 이름이 실렸기 때문입니다.(비록 이름이 작게 나왔지만) 친구들도 믿어지지 않는 모양인지 이 책을 여러번 반복해서 보았답니다. 이 일이 있은 후 저는 버그잡이에 자신이 생겼습니다. 앞으로 많은 버그를 잡아서 이 당리동을 빛낼 것입니다.

버그 생포 상황

본지 77P 뒤를 이을까바(×), 뒤를 이을까봐(○)

본지 144p 마리오 피크로스에서 겜보이(×), 게임보이(○)

본지 159p 가볼만한 곳 중 쉽게(×), 쉽게(○)

본지 167p 아이디어 중 채택된 분은 5월호 게재가 아니라 6월호 게재임.

3DO 얼라이브 창간호 15p

액서스 램프와 오픈을 가리키는 버튼이 바뀌었음.

이하 생략

수신자 응답

많은 버그를 잡아서 당리동을 빛내자. 음 과감한 표현. 아니 멋있다. 이번엔 빅보스님이 아주아주 크게 이름을 실었습니다. 부산 당리동을 위해. 그리고 이수열이란 이름은 게임챔프의 중앙 컴퓨터에 등록되었지요.

자아 이번 6월호는 집안 가보로 대대로 보존해서 자손들에게 물려주세요. 빅보스와 버그헌터들은 용감했다고.

선착순 넷

포상점수 1,000점

옥정욱/

동생의 사진을 동봉합니다

발신자 내용검색

버그헌터 대빵 빅보스님께

한달동안 안녕하셨습니까? 전 안녕했습니다. 빅보스님 뿐만 아니라 챔프 편집자 여러분께도 감사드립니다. 비록 버그헌터로 뽑히지 않았지만 게임헌터코드와 그리고 4월호 챔프학력평가에 뽑아주신 점 정말 감사드립니다. 감회가 새롭습니다. 결코 챔프는 절 버리시지 않았습니다. 전 뭐라 감사의 고마움을 나타내야 될지 모르겠습니다.

그럼 본격적으로 버그를… 아니지 무슨 할말이 더 있었는데 뭐였드라

참, 집안의 유전에 의해 뇌하수치에 이상이 생기는 병 때문에 다 잊어버렸다. 그럼 본격적으로 버그들을 꼭 잡겠습니다. 그리고 제 동생의 사진을 동봉합니다.

버그 생포 상황

목차에 버닝 히로즈가 아니라 버닝 히어로즈임.

본지 154p 슈퍼봄버맨3에서 루이는 5종류인데 소개는 3종류임.

본지 160P 커밍순 신작라인에서 SFC 홀리 앰브럴러에서 설명이 중간에 끊어짐.

본지 160p 그리운 아케이드 클래식스에서 설명이 또 중간에 끊어짐.

이하 생략

수신자 응답

아니 동생사진을 보내다니. 동생사진을 보낸 목적이 뭘까? 이것에 대해서는 나중에 빅보스님께 따로 편지를 쓸 것. 옥정욱군에게 특별 명령을 발령합니다. 왜 동생이 게임챔프에 불만이 많은 듯한 표정을 하고 있는 데 그 이유가 뭔지 꼭 편지주시기 바랍니다.

선착순 다섯

포상점수 500점

김주환/

잘못된 만남

발신자 내용검색

전 원래 게임챔프 애독자가 아니었습니다. 챔프의 재미도 모르고 아이큐 점프의 애독자였죠. 빅보스님 저의 불타는 노력을 보고 이루게 해주세요. 제 꿈은 바로 챔프점수 18,000점의 슈퍼컴보이가 꿈이자 목표이죠.

'난 점플 믿었던 만큼 챔프도 믿었기에 난 아무런 부담없이 점프의 애독자가됐고 그런 인연이 있은 후부터 일주일마다 점프를 샀고 즐거운 시간을 보내며 점프를 사서 봤을 뿐인데 그런 재미가 어디서 잘못됐는지 난 알 수가 없는 예감에 조금씩 빠져들고 있을 때쯤 난 너보다 챔프에게 관심을 더 보이며 널 조금씩 멀리하던 그 어느 날 점프와 내가 심하게 다툰 그 날 이후로 나는 점프를 멀리하고 챔프하고 가까워졌지 '

버그 생포 상황

본지 56P 슈퍼 동키콩(×), 슈퍼 동키콩 컨트리(○)

본지 83p 사이야인(×), 사이어인(○)

게임파워 54p 캡틴 갱(×), 캡틴 캥(○)

이하 생략

수신자 응답

빅보스가 김주환군에게 특별 명령을 내린다. 게임챔프를 위한 노래를 작사해서 다음 달 우편으로 꼭 제출할 것.

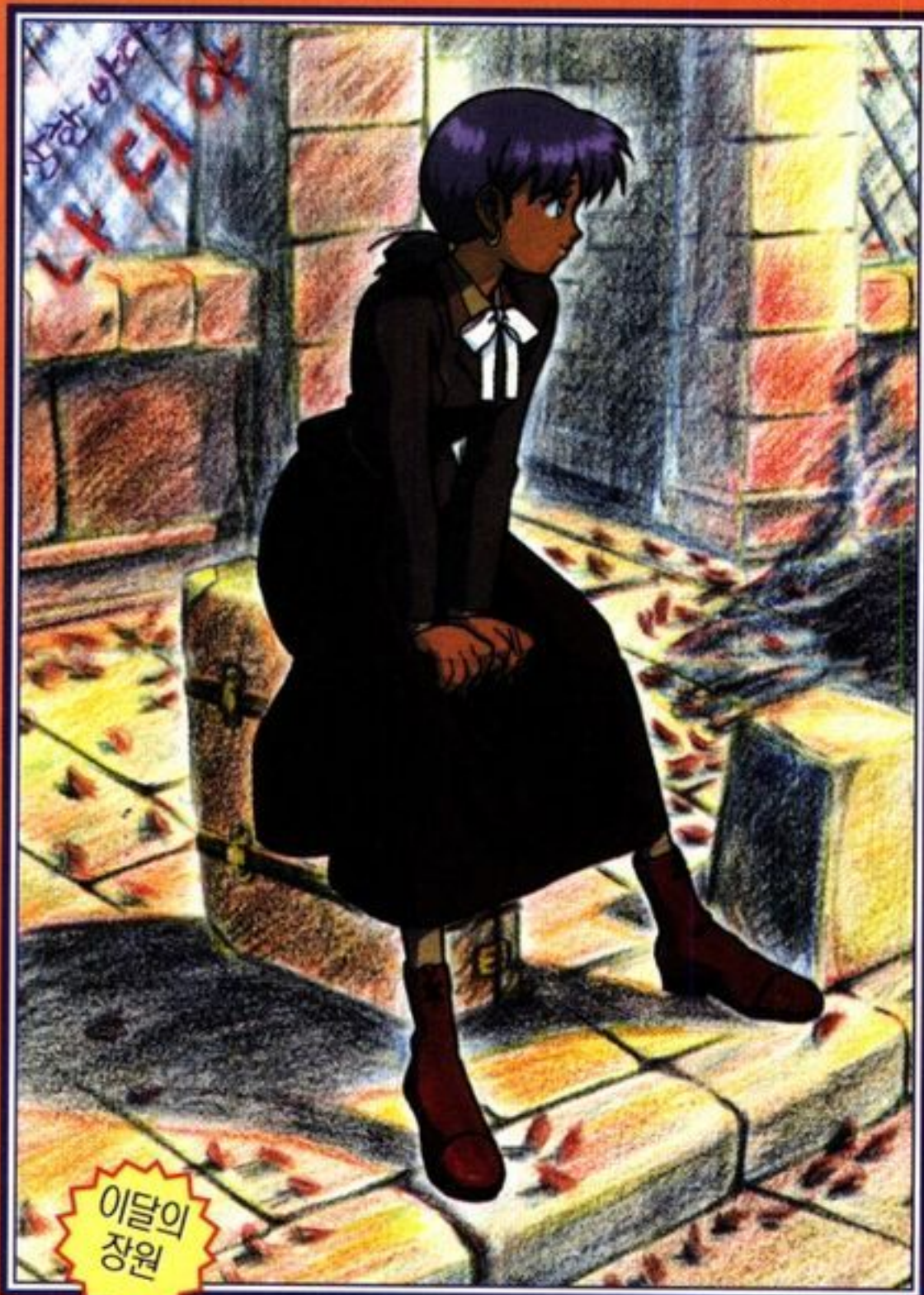
잘못된 만남 개사한 것을 우리 빅보스외 명인들이 보고 감명받았습니다. 앞으로 음악 계통에서 일할 의향이 있는지요?

기타 그밖의 사이버 버그 헌터 리스트

강운식/
박정성/
김중재/
이철호/
임종태/
인지섭/
김주영/
이경일/
신원미/
강한솔/
황보천/
조재영/
손경식/
최성훈/
노정현/
전병창/
유종찬/
장보고/
신원미/
이종원/

이상 20명의 버그 헌터들에게는 포상점수 200점씩을 드립니다.

챔프 아트 갤러리

푸르른 공간으로 나가 대자연과 함께 호흡하며 한층 맑고 깨끗해진 여러분의 눈과 마음으로 정성껏 그려 보내주신 작품 하나하나에 모두 푸짐한 선물을 드리고 싶습니다. 하지만 이 번달에도 변함없이 장원에게는 IBM PC 게임 디스켓, 준장원, 준준장원에게는 「네모네모 로직」 단행본, 게임음악 CD를 드리고 입선작에 대해서는 챔프점수 1,000점을 드리겠습니다.

이달의 장원

나디아 그 후…

유지완/

준장원

동키콩과 그 친구들

김정민/

준준장원

꼬마 싸울아비들

김민정/

죽어도 다시한번

조영현/

맥가이버 친구, 가이버

강연진/

내 이름은 「이니아」

장윤수/

숏다리라 불러다오

이상진/

추억속의 아톰과 아트라스

이인규/

하오마루씨. 까불지 좀 마세요!

김슬기/

~ 팔에 쥐가 났다

내 피부색 어때?

김정길/

내 칼 좀 갈아줄래?

지경선/

소닉! 배 살좀 빼라

선화영/

진작 공부 좀 하지

정지윤/

게임챔프 광고모델 「갈포드」

박효준/

야! 내 얼굴 가리지마

성재천/

바보 에일리언 대 멍청이 프레데터

박자연/

알 림

이 코너에 참여하신 분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다.(단, 그림제목과 4컷 만화 제목 명기!!)

상품을 받으실 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다.(단, 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선된 후 1개월이 지나면 상품을 받을 수 없습니다. 방문전에 반드시 전화요망!)

보내실 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산 빌딩 3층 게임챔프 「챔프 아트 갤러리」 담당자앞

★이상의 입상자에게는 챔프점수 1,000점을 드립니다.

졸고 있는 건담

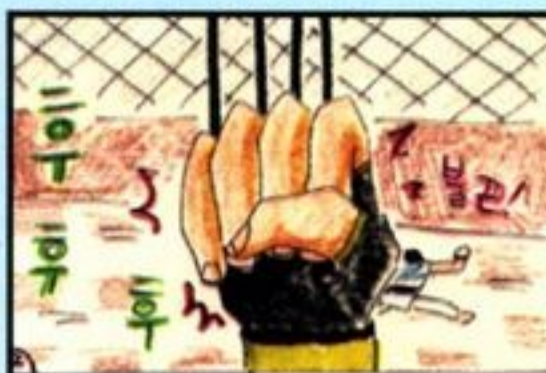
박병진/

4컷 만화

효자손

김동훈/

어떤 깃발 게임

조풍호/

명작스테이션

슬램덩크

전국제패다, 사쿠라기 하나미치!

이번 호에는 전국대회 예선전을 펼치고 있던 도중의 이야기를 새로이 창작하여 극장판으로 만들어진 두번째 극장판의 줄거리를 싣는다. 슬램덩크 9권에서는 1페이지로 간단히 설명하고 넘어갔던 내용을 45분짜리 작품으로 재구성하였으므로 슬램덩크 팬에게는 놓칠 수 없는 새로운 스토리가 될 것이다.

슬램덩크의 등장인물들은 국내에 다음과 같은 이름으로 번역되고 있으므로 혼동을 막기 위해 다음과 같이 원 이름과 번역된 이름을 소개한다.

강 백 호 - 사쿠라기 하나미치
서 태 웅 - 루카와
정 대 만 - 미쓰이
채 치 수 - 아카키 타케노리
채 소 연 - 아카키 하루코
송 태 섭 - 미야시로
북산고교 - 쇼호쿠 고교
노량고교 - 쓰쿠부 고교

3연속 퇴장에 상대선수 머리에 덩크?

전국예선 3차전 시합을 승리로 이끈 쇼호쿠 고교 농구부. 그러나 그 승리를 거들었던 천재 리바운더 사쿠라기 하나미치는 기분이 좋지 않았다. 중학교때부터 같이 다니던 4인조 친구들이 와서 놀렸다.

"어떤 일이 있더라도 전국대회에 출전해 보이고 말겠어!"

"사쿠라기, 축하한다! 이제는 4연속 퇴장을 위해 노력해야지?"

사쿠라기의 붉은 머리가 더 붉게 되는가 싶더니 순식간에 4명이 모두 땅에 쓰러졌다.

그러한 그의 앞에 이번에는 유도부 주장이 나타났다.

"3개 시합을 연속 퇴장당하고 게다가 상대측 선수의 머리에 덩크를 넣었다며? 넌 역시 농구따윈 어울리지 않아. 이제라도 늦지 않았으니…"

또 유도를 하자는 이야기였다. 그러나 사쿠라기는 특기인 박치기로 유도부 주장을 기절시키고 외쳤다.

"두고 보라구. 난 우리 농구부를 절대로 전국대회에서 승리하도록 만들거야!"

쓰쿠부의 승리선언

전철 안에서 쓰쿠부의 주장, 고다이와 만난 아카기와 코구레

등교 전에 농구연습을 하는 하루코

다음 날, 등교하던 쇼호쿠 농구부 주장 '고릴라' 아카키와 '안경선배' 코구레는 조만간 있을 전국예선 4차전에 관해 이야기하고 있었다. 전철을 올라탄 순간, 둘은 같은 중학교 출신인 고다이와 마주쳤다. 고다이는 4차전에서 맞붙게 될 쓰쿠부 농구부의 주장이었다.

하루코의 모습에 홀딱 반하는 사쿠라기였으나…

"올해는 틀림없이 전국대회에 나갈 예정이야."

고다이의 말에 불끈 화가 치미는 아카기. 쓰쿠부가 전국대회에 나간다는 말은 4차전 상대인 자기의 팀을 무찌르겠다는 말이 아닌가. 보아하니 고다이는 올해 새로 입학한 농구부원에게 큰 기대를 걸고 있는 듯하였다. 이렇게 날카롭게 대립하는 두 사람 사이에서 코구레는 난감해하고 있었다.

같은 때, 등교길에 사쿠라기는 친구들과 함께 스트리트 바스켓 볼 연습장에서 홀로 슛연습을 하는 하루코를 보았다. 고릴라 주장 아카기 타케노리의 동생인 아카기 하루코는 아무리 보아도 오빠와는 전혀 딴판으로 보였다. 사쿠라기가 넋을 잃고

갑자기 나타난 남자가 끼어들어서 덩크슛을…

하루코가 가버리고서야 헬멧을 벗는 남자

"너 뭐하는 놈이야!" 박치기를 가하는 사쿠라기

그녀의 연습하는 모습을 철책 너머로 지켜보고 있을 때, 저 멀리서 남자가 탄 오토바이 한 대가 달려오고 있었다.

하루코가 슛했던 공이 링에 맞고 튕겨져나오자, 남자는 달리는 오토바이에서 뛰어내려 리바운드를 잡아 그대로 덩크 슛을 넣었다. 화려한 기술로 슛을 성공시킨 그였으나 그가 헬멧을 벗기도 전에 하루코는 곧 '저, 학교에 늦겠어요'라며 농구공을 주워들고 그대로 뛰어갔다.

"나는 난고 고우이치로…"

"이 자식, 하루코씨 앞에서 폼을 잡고 말이야!"

"아니, 그 아가씨 이름이 하루코란 말이지? 너무 예쁘더군! 내 여자친구로 삼아야지!"

"네가 뭔가 착각하고 있는 모양인데, 하루코 씨는 바로 나, 사쿠라기 하나미치의 애인이란 말야!"

'일단 거짓말이라도 해서 저 남자를 떼어버리자'고 생각한 사쿠라기였으나 상대방의 반응은 전혀 엉뚱했다.

"아니, 네가 저 쇼호쿠의 실력없는 빨강머리 사쿠라기란 말

연습시간에 또 덩크슛을 하려다가 야단맞는 사쿠라기

하루코를 놓고 대립하는 두 사람

아니! 네가 그 사쿠라기란 말이야!?

이지?"

이 말을 듣고 더욱 열받기 시작한 사쿠라기에게 남자는 자신이 "고우이치로'이며, 쓰쿠부 농구부 1학년이라고 말했다. 그리고 '이번 시합에서 이기는 사람이 하루코를 차지하기로 하자' 면서 일방적으로 도전을 해왔다.

창립 90주년을 맞는 쓰쿠부 고교의 응원도 대단하다

"이번 시합에서 우리 편이 이기면 하루코는 내거다! 하하하…"

"하루코를 놓고 사쿠라기와 저 괴물의 대결이 시작된단 말이지? 이번 시합은 그 어느 때보다도 재미있겠군!"

사쿠라기의 타는 속마음에는 아랑곳 없이 뚱보 친구는 재미있어 했다.

드디어 시합 개시

"네 리바운드에는 쪼오-끔 기대하고 있어."

루카와의 열성 팬 3명이 오늘도 응원나왔다

쓰쿠부의 카와자키 감독은 대학시절, 지금 쇼호쿠의 야스니시 감독 밑에서 선수로 있었다. 쓰쿠부의 농구감독으로 오고서 몇 해가 지난 올해 봄, 학생들과 함께 구보를 하다가 공원길에서 야스니시 부부를 만났다.

화려한 전적을 올린 선수가 아니었음에도 불구하고 야스니시도 그의 부인도 그를 기억하고 있었다. 인사말이 끝나고서 야스니시가 흐뭇한 표정으로 말했다.

"카와자키군, 자네는 훌륭한 감독이 되리라고 생각해왔어."

사쿠라기는 출전 멤버에 뽑히지 못했다

능남고의 변덕규 등이 쇼호쿠의 시합을 보러 왔다

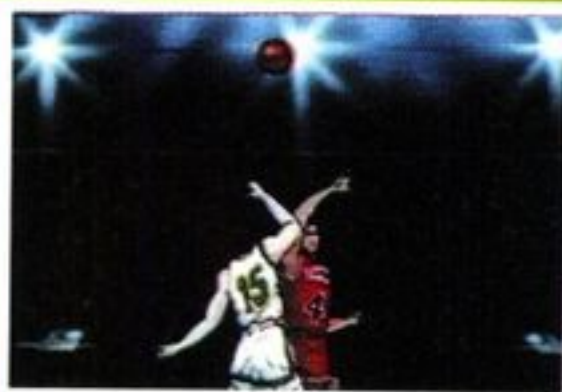
그렇게 말하던 은사 야스니시와 오늘 대결이다. 학생들을 가르치고 시합을 가지는 것이 가장 즐거운 카와자키로서는 더없이 흥분되는 시합이 아닐 수 없었다. 내색은 하지 않고 있지만, 야스니시 역시 '어디, 내 제자가 얼마나 잘하나 볼까' 라는 심정이었다.

신문기자인 학교 후배에게 '시합하는 것 자체가 즐겁다' 고 밝히는 카와자키 감독

그런데 정작 시합 개시를 위해 선수들이 코트에 나오자 사쿠라기의 자존심이 완전히 구겨지고 말았다. 이번 시합에서 대결하기로 했음에도 불구하고 사쿠라기는 스타팅 멤버에 포함되지 않은 것이다. 떠벌이 1학년인 난코는 코트 가운데에서 사쿠라기를 향해 손가락질하며 비웃었다.

"헤헤헤, 이번 시합에서 대결할까 했더니 벤치 신세잖아? 이래서야 대결이고 뭐고 성립이 안되잖아?"

분노로 부들부들 떠는 사쿠라기. 그러나 난코는 떠드는 것만큼 실력도 뛰어났다. 게임을

"으하하, 사쿠라기! 너 벤치신세잖아?" 놀리는 난고

난고의 점프력은 아카기와 대등했다

호조를 띠고 있는 난고의 플레이

카와자키 감독은 원래 야스니시 감독의 제자였다

일단 수비에 나서는 미야시로였지만…

난고의 모습을 보고 더욱 열을 받는 사쿠라기

"이제 하루코는 내 것이나 마찬가지야!"

"저… 저 자식이!"

시작할 때의 토스볼에서 저 고릴라 아카기와 똑같이 점프하여 공을 가져가버린 것이다. 예상하지 못하던 신인의 위력에 당황하는 쇼호쿠 농구부. 그렇게 빼앗긴 공은 눈 깜짝할 사이에 주장 고다이에게까지 연결되더니. 깨끗한 3점 슛으로 연결되었다. 3점을 먼저 따내자 응원하러 온 쓰쿠부 학생들이 열광하며 박수를 쳤다.

그렇게 하여 시작한 시합은 얼마 안가서 쇼호쿠가 쓰쿠부에게 10점 넘게 뒤지는 상황을 연출하기 시작했다. 1학년 세터인 난코의 활약도 대단했지만 누가 뭐라고 해도 3점 슛을 연속으로 터뜨리는 고다이의 위력이 가장 컸다.

전반전이 절반쯤 지나자 쇼호쿠의 뚱보 감독이 선수교체를 신청했다. 드디어 사쿠라기가 나가게 된 것이다.

"후후후… 드디어 너를 쓰러뜨릴 기회가 왔구나. 보아라! 이 천재의 실력을…"

그렇게 말했지만 아직 실전에 익숙하지 않은 사쿠라기는 실수를 거듭한다. 겨우 리바운드로 빼앗은 공도 루카와에게 패스되어 득점으로 연결되자 사쿠라기의 기분이 더 나빠졌다. 그리하여 경기 감각이 몸에 배는가 싶을 때 전반전은 이미 끝나버리고 말았다.

고다이의 3점슛이 연속으로 폭발한다

선수교체로 드디어 코트에 나온 사쿠라기는 먼저 난고에게 선전포고를…

멋지게 리바운드를 따냈으나…

'내 역할은 리바운드를 맡는 것!'

공은 루카와에게 전달되어 골인되었다

"임마! 폼 재지 마!" 괜히 루카와에게 시비를 거는 사쿠라기와 난고

하프타임, 선수 대기실에서 투지를 불태우는 난고

리바운드를 제압하는 자는 시합을…!

3점 슛의 고다이를 마크하라는 지시를 받는 미쓰이

후반전에 나서는 모두의 마음은 비장하다

하프타임. 양 팀의 선수들은 선수 대기실에서 휴식을 취하고 있었다. 점수상으로도 분위기상으로도 크게 밀리고 있는 쇼호쿠 팀은 분위기가 팍 가라앉아 있었다. 무거운 어조로 주장 아카기가 입을 열었다.

"고다이는 미쓰이가 마크해."

"그러면 저 1학년짜리 센터는 누가 맡지?"

"난고는 내가 맡는다."

난고를 키가 큰 아카기가 맡는다면 충분히 커버할 수 있을 것이다. 쓰쿠부의 주요 선수들에 대한 대책이 마련되자. 잠시 기운을 잃고 있던 모두들의 눈빛에 다시 생기가 돌기 시작했다.

전반전이 끝나기 직전에 상대편 선수들을 놀라게 하면서 높이 뛰어 겨우 빼앗은 리바운드도 하필이면 공이 가장 얄미운 루카와에게 패스되어 골인되었던 사실을 다시 떠올린 사쿠라기의 마음이 슬며시 변했다.

'리바운드를 해봤자 루카와에게만 좋은 일 시켜주는 것같아… 그래. 이럴 때는 슬램덩크를 넣어야해!'

"넌 리바운드에나 전념해!"라고 야단맞고 울화가 치밀어오르는 사쿠라기

눈빛이 달라진 미야시로

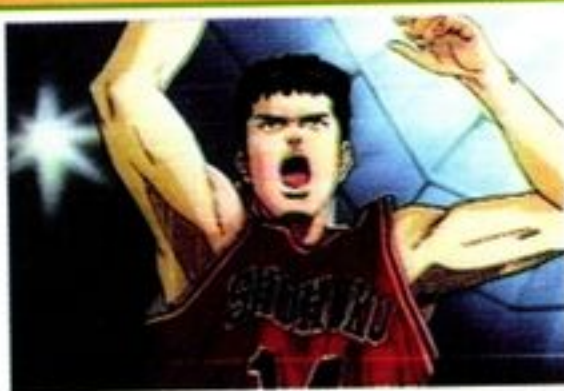
'지금은 그것을 넣는 수 밖에 없어…!'

공격해 들어가다가 공격자 반칙을 범하는 사쿠라기

게 말했는데도!" 고릴라 주장의 꾸중.

기가 팍 죽어가는 사쿠라기에게 다가와 힘을 불어넣은 것은 다름아닌 미쓰이였다.

"3점 슈터에게 있어 최대의 적은 골대 밑의 강력한 리바운더다. 고다이의 3점 슛에 쐐기를 박을 수 있는 것은 너뿐이야!"

팀 내에서 자신의 역할을 다시금 깨닫는 사쿠라기였다. 그리고 그를 마지막으로 자극한 것은 다름이 아닌 루카와였다.

"리바운드로 넣엇!" 외치는 미쓰이

벤치에서 응원하는 카와자키 감독

루코를 볼 면목이 없어진다. 사쿠라기의 투지에 다시 불이 당겨졌다.

다시 심판의 휘슬이 울리면서 시합이 재개되었다. 쓰쿠부의

미쓰이의 슛을 리바운드로 받아 고릴라 덩크를 터뜨리는 아카기

고다이가 쏜 슛을 하늘 높이 뛰어올라 골대 바로 밑에서 가로챈 사쿠라기. 그가 건져낸 공이 미야시로의 화려한 드리블로 아카기에게 연결되어 고릴라 덩크가 폭발하였다. 오랫만에 보는 파워 넘치는 플레이에 열광하는 관객. 이로써 시합의 분위기가 쇼호쿠 쪽으로 돌아서기 시작하였다.

"3점 슈터에게 최대의 적은 강력한 리바운더야!"

사쿠라기의 말에 흠칫 놀라는 고다이

"자, 쏠테면 쏘아봐! 오는 대로 모두 리바운드로 잡겠어!"

"이길 생각이 없으면 빨랑 나가버렷!"

"난 이 시합에서 지면 안된단 말야!"

공중에서 높이 패스되는 공을 경이적인 점프력으로 붙잡은 사쿠라기는 드리블하면서 앞으로 돌격했다. 그러나 공격법을 아직 제대로 훈련받지도 못한 사쿠라

리바운드에서 난고를 누르는 사쿠라기.

기는 공격자 반칙을 범한다.

"너 덩크를 넣을려고 그랬지?" 미야시로의 한 마디.

"해보았자 쓸데 없다고 그렇

그는 사쿠라기의 엉덩이를 발로 차며 특유의 조용한 어조로 말한 것이다.

"이길 생각이 없으면 당장 나가버렷!"

'저게… 이길 생각이 없긴 누가 없어! 난 이 시합에서 지면 안된단 말야!'

그렇다. 이 시합에서 지면 하

달라진 쇼호쿠의 움직임에 당황하는 고다이

고다이의 퇴장

"쏠 테면 언제라도 쏴봐! 몽땅 리바운드로 빼앗아오겠어!"

고다이를 향해 쇼호쿠의 골 밑에서 외치는 사쿠라기. 공을 쥐고 있던 고다이가 순간적으로 흠칫 놀라면서 몸이 굳어져버리고 말았다. 그것을 같은 3점 슛 전문가인 미쓰이가 놓칠 리가 없었다. 그는 고다이가 쥐고 있는 공을 쳐서 뺏은 다음, 속공으로 공격을 성공시켰다.

고다이가 놀라는 틈을 타고 공을 빼앗는 미쓰이

속공으로 들어가는 루카와

난고의 앞을 가로막는 사쿠라기의 철벽 블로킹

고다이의 플레이가 둔해지자 보다 못한 난고가 골 밑으로 파고 들면서 "저리 비켜, 사쿠라기!"라고 외쳤다.

그 때, 사쿠라기의 장기인 철벽 방어가 폭발하였다. 난고의

사쿠라기의 플레이에 놀라서 몸이 얼어붙은 난고

"사쿠라기, 정말 대단하지 않아?" 흥분하는 하루코

루카와의 멋진 레이업 슛

눈 앞에 사쿠라기의 몸이 10개도 넘게 눈 앞에서 어른거렸다. 어떻게 슛을 쏘아야 할지 몰라 공을 머리 위로든 채로 몸이 굳어진 난고의 손으로부터 미야시로가 공을 톡 쳐내서 다시 점수로 연결시켰다.

'이제 시합의 흐름은 완전히 바뀌었다…'

시합 구경을 와있던 해남고의 이정환이 팔짱을 낀 채로 생각하였다. 이것은 능남의 윤대협이나 변덕규도 똑같이 느끼기 시작하였다.

해남의 이정환이 차분히 경기를 보며 생각한다. '시합의 흐름이 바뀌었어…'

쇼호쿠와 쓰쿠부의 점수차는 급속도로 줄어들기 시작하였다. 쓰쿠부의 주장 고다이는 입술을 깨물었다.

'아카기 혼자라면 우리 센터인 난고 하나로 어떻게 제압할 수 있다고 생각했었어. 저 빨강머리를 계산에 넣지 못했던 것이 최대 실수야!'

이제 점수는 역전되었고 그나마 사쿠라기의 리바운드 때문에 점수차가 계속 벌어져만 가고 있다. 마음이 조급해진 고다이는 리바운드를 받아내려던 사쿠라기에게 달려들어 사쿠라기가 이미 붙잡은 공을 힘으로라도 빼앗으려고 들었다. 그러다가 사쿠라기가 상처를 입고 코트에 쓰러지고 말았다.

"쓰부쿠 4번, 고의적 반칙!"

이 시점에서 반칙을 저지르면 팀파울 때문에 쇼호쿠에게 자유투를 허용하게 된다. 당황하다 못해 이성을 잃은 고다이는 심판에게 거칠게 항의하였다.

"이게 무슨 반칙이야? 눈을 어디다 달고 다니는거야, 심판!"

고다이가 심판의 어깨를 손으로 잡고 흔들었다. 쓰쿠부의 다른 농구선수들이 달려와 뜯어말렸다.

"형! 진정해!"

"그만둬요, 선배님!"

그러나 이미 사태는 돌이킬 수 없는 선까지 발전해 버리고 말았다. 심판에 대한 불복종에 불손한 태도. 심판의 호루라기가 짧게 네번 울렸다.

"쓰쿠부 4번, 퇴장!"

카와자키로부터 3점 슛의 집중훈련을 받는 고다이

고다이의 실력은 금새 늘어났다

사쿠라기는 리바운드를 할 때마다 성공한다

고다이의 거친 플레이에 상처를 입고 쓰러진 사쿠라기

긴장한 고다이가 공을 쥐고 사쿠라기와 무리하게 싸운다

"이게 반칙이라고? 어딜 보고 있는 거야? 심판!"

"이 여유야 말로 너 같은 일반 서민은 이해하지 못하는 천재만의 것이지…
"사쿠라기… 익!"

힘차게 달려들어 전세를 역전하려는 난고였으나…

"좋았어! 이대로 밀고 나간다!"

퇴장 선언을 듣고 망연자실해하는 고다이

리바운드가 또 사쿠라기에게…

고교 1년때, 자신의 무능력에 주먹을 불끈 쥐는 고다이를 카와자키 감독이 보았다

사쿠라기는 부상당하기는 했으나 대단한 것은 아니었다

주장 고다이가 퇴장당한 상황에서 쓰쿠부 농구부는 쇼호쿠 농구부를 맞이하여 어떻게 싸울 것인가? 하루코를 건 난고와 사쿠라기의 대결은 과연 누구의 승리로? 감동의 클라이막스가 전개되는 게임챔프 7월호를 기대하세요!

주인공 노자와 히로미는 도쿄에 사는 국민학교 6학년 여자 어린이다. 경제적으로 부족함이 없으나, 맞벌이 부부인 아빠와 엄마는 평소에 너무 바빠 히로미에게 관심을 가져주지 못하고 있다. 서로 바쁘게 살아가는 두 사람은 결국 이혼할 위기에까지 처해지는데…

히로미의 애견 융커스가 일으키는 기적은…?

「융커스 컴 히어」는 외로운 소녀 히로미와 그녀의 애견 융커스의 우정을 그린 작품이다. 융커스가 사람과 같은 수준으로 생각을 하고, 심지어는 말동무까지 되어준다는 설정이 재미있는 작품이다. 부모님이 헤어지는 위기 속에서 히로미와 융커스가 일으킬 기적은 과연 어떤 것일는지가 궁금해지는 작품이다.

성전사 단바인의 LD 세트

특이한 세계를 구축하는데 성공한 「성전사 단바인」

왕년의 수많은 애니메이션 TV 시리즈들이 LD 세트로 만들어지는 가운데 「제 4차 슈퍼로보트 대전」 등의 슈퍼로보트 대전 시리즈로 국내에서 큰 관심을 불러일으키고 있는 「성전사 단바인」이 LD 세트로 제작되었다.

올해 초에 벌써 메모리얼 박스 파트 1(Memorial Box Part)이 나왔고, 7월 25일에는 파트 2가 나올 예정이다. 파트 1은 4만엔이 넘는 비싼 가격으로, LD가 총 7장이 들어 있다. 그러므로 시리즈 전체를 구입하면 대략 8,9만엔이 소요될텐데, 과연 이런 거금을 지불하고 이 세트를 구입할 팬이 몇 명이 있을는지가 흥미롭다.

융커스 컴 히어

히로미의 아빠와 엄마는 점점 사이가 나빠지는데…

히로미는 올해 12살인 소녀

야마토 2520 제 1편

기계 만지기가 취미인 소년 나브

전쟁의 불길 속을 다시 헤쳐나가기 시작한 야마토

나브의 친구인 마시

「야마토 2520」의 제 1편이 드디어 등장했다. 새로운 에너지를 둘러싸고 지구연방과 세이렌연방이 서로 싸우는 은하100년 전쟁. 현재는 잠시 정전협정이 맺어진 상태이지만, 양쪽의 군대는 초긴장상태를 그대로 유지하고 있다.

이러한 시대적 배경 속에서 세이렌 연방의 세력권에 들어있는 행성 린보스에 사는 소년 나브가 땅속에 묻혀 있는 전함의 컴퓨터가 아직 가동중임을 발견하는데에서 부터 이야기가 전개된다. 컴퓨터의 디스플레이에 씌어진 이름 '야마토'로부터 전함의 비밀이 서서히 벗겨지기 시작하는데…

초시공세기 오거스 02

초시공세기 오거스 02의 제 6편은 5월 25일 발매된다

린과 나타르마는 혼란에 빠진 이 세계를 구할 수 있을 것인가?

초대형 아머(로보트) 리보와 베리퍼가 서로 싸운다는 박력넘치는 마지막 장면이 인상적이었던 제 5편에 이어 얼마 전에 발표된 6편에서는 두 초대형 아머간의 승패가 판가름난다. 초대형 아머간의 싸움 외에도 이 세계의 수수께끼를 알아낸 린과 나타르마가 어떤 행동을 취할는지도 관심이 가는 부분.

리보를 기동시킨 베리온의 운명은?

페이롱

홍콩 뒷골목을 전전하다가 영화배우로 막 데뷔하기 시작하려는 액션배우. 사실적인 격투 액션을 추구하고 있으며, 춘리와는 어릴 때부터 친구였다.

홍콩의 영화배우 페이롱

스트리트 화이터 2 TV판 정보

4월 10일부터 일본에서 방송을 시작한 애니메이션 「스트리트 화이터 2」. 극장판 애니메이션이나 장끌로드 반담 주연의 영화와는 전혀 다른 내용으로 전개되는 이 작품의 각 등장인물에 대한 설정을 이번에 소개한다.

관심이 집중되고 있는 TV판 스트리트 화이터 2

춘리

호기심 왕성한 여고생으로 나이는 15세. 제 3회부터 등장하며, 부친은 경찰관이자 페이롱의 사부이기도 하다. 관광안내를 아르바이트 삼아 하고 있으며, 이것이 류, 켄과 만나는 계기가 된다.

홍콩에 사는 여고생 춘리

류

무술밖에 모르는 순진한 청년 류

순진하면서도 단순한 성격의 정의로운 청년. 17세로 '미나쿠이지마' 섬에서 벌목일을 도와주면서 무술을 닦고 있다. 같은 스승 밑에서 배운 동문 켄의 초청을 받고 미국으로 건너간다.

켄

7세부터 15세까지 일본에서 지낸 미국청년. 집안이 부자라서 멋장이처럼 옷을 차려입으며, 저택 안에 옛날 무술을 닦았던 절과 똑같은 건물을 지어놓고 있다.

멋장이에다 부잣집 아들인 켄

가일

미공군에서 최고로 꼽히는 격투가로 샌프란시스코의 공군기지에 복무중. 방송 제 1회에서 류와 시비가 붙어 격돌하게 된다.

제 1회부터 류와 맞붙는 가일

TV로 방영되는 OVA?

인기 개그 OVA 「천지무용!」의 속편 시리즈인 「천지무용! 양황귀」가 지난 4월, 일본에서 TV로 방영되었다.

OVA(Original Video Animation)는 판매하기 위해 만들어진 애니메이션 작품인데도 불구하고 이를 공중파인 TV 전파에 실어 전국에 방영한다는 것은 파격적인 일이 아닐 수 없다.

그러나, 이는 그 후에 곧 발매될 예정인 게임의 판촉과 이미 나와 있는 주제가의 음반 등의 판매를 더 늘리기 위한 전략이었다고 하니 일본 애니메이션 업계의 상술은 정말 놀랍기만 하다.

오른쪽이 「천지무용!」 시리즈의 주인공 천지

코미디물로 성공한 OVA, 「천지무용」

OVA를 TV로 방송한 것은 실은 철저히 계산된 장삿속?

핑크팬더의 성공이 의미하는 것

'테레비 도쿄' 방송국이 목요일 저녁 6시에 방영중인 미국산 애니메이션 「핑크팬더」가 의외로 높은 시청률을 거두고 있다. 시청자의 대부분이 옛날 세계적으로 히트했던 영화 「핑크팬더」

최근 시청률 올리기에 성공한 미국 애니메이션, 「핑크팬더」

「핑크팬더」의 성공은 우리 애니메이션계에게도 시사하는 바가 크다

를 전혀 모르는 청소년층이라는 사실로 미뤄보았을 때, 적어도 이 작품의 인기는 원작의 유명세를 등에 업은 것이 아니라고 볼 수 있으리라.

여기서 한 걸음 나아가 생각해보자. 이제까지 디즈니를 제외한 미국 애니메이션은 일본에서 살아남을 수 없다는 것이 일반적인 상식처럼 되어 있었다. 그러나 마블의 「X-MEN」이 시장공략에 나서 최소한의 흥행 성공을 거두었고, 그 후에 여러 가지 미국산 애니메이션들이 다시 일본에서 꿈틀거리기 시작하는 상황이다.

이러한 분위기 속에서 핑크팬더가 보여준 조그마한 성공은 무엇을 의미하는가? 그것은 역시 외국산 애니메이션의 일본 진출 가능성을 제시하는 것 아니겠는가? 우리도 빨리 일본에 애니메이션을 수출하여 높은 수익을 거두는 애니메이션 선진국이 될 가능성을 살릴 수 있었으면 좋겠다.

「귀를 기울이면」의 파일로트 필름 공개

이번에 제작된 파일로트 필름은 5분 36초 분량이다

주인공은 바로 이 소녀다

바이올린 제작자를 지망하는 소년

미야자키 하야오가 연출을 맡아 오는 여름에 완성될 예정인 스튜디오 지브리의 소녀만화 「귀를 기울이면」의 파일로트 필름(시험제작판)이 공개되었다.

아직 녹음작업을 하지 않아 대사는 자막으로 처리한 이 필름을 독자여러분을 위해 소개한다.

국내정보

첨단정보기기로 영화제작발표회

이현세의 동명 인기 SF작품을 애니메이션화하려는 사람들의 모임인 '아마게돈 제작위원회', 지난 4월 11일 오전 11시에 전국 4곳을 원격 화상회의 시스템으로 묶어 국내 최초의 영화제작발표회를 열었다.

서울 남대문로와 여의도, 우면동 등의 LG빌딩과 창원 LG 제 2사업장 등을 연결하여 1시간동안 진행된 이 발표회에는 만화가 이현세와 야설록(스토리작가), 이찬진(한글과컴퓨터 대표), 한석규(탤런트, 주인공 오혜성의 목소리 연기) 등 작품과 관련있는 유명인사들이 60여명 모였다.

돼지머리 대신에 컴퓨터 모니터에 3차원 돼지머리그림을 쓰고, 종이 대신에 노트북 컴퓨터에 씌어진 제문을 읽는 등 아마게돈 제작발표회는 첨단기기로 색다른 면모를 많이 보여 뭇 사람들의 주목을 끌었다.

역사만화의 그림전시회

우리 역사를 새로운 관점에서 다시 보기 위해 마련된 '그림으로 보는 대쥬신제국사' 전이 4월 11일부터 30일까지 20일간에 걸쳐 서울 지하철 3호선 경복궁역 전시장에서 열렸다.

'우리 역사 바로 알기와 6천년 배달민족의 영광'이라는 주제로 열린 이번 전시회는 한국작가로서는 가장 큰 규모의 올컬러 역사만화책인 '대쥬신제국사'(동아출판사)를 펴낸 만화가 김산호(55)의 작품 1만점 중 200점이 소개되었다.

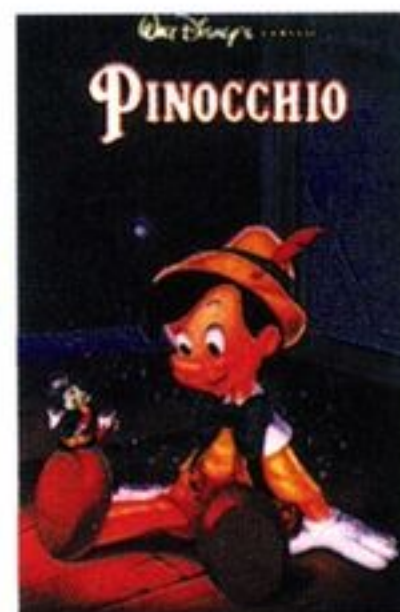
'대쥬신제국사'는 유화와 수채화 등 다양한 화법으로 그려진 예술적 가치가 높은 만화로, 작가 김산호는 조만간 지방 및 해외전시회도 개최할 예정이라고 밝혔다.

다시 출시되는 피노키오

월트디즈니로부터 백설공주에 이어 이번에는 피노키오가 다시 만들어져 지난 4월 20일 출시되었다.

백설공주는 국내에서 비디오로 출시, 비디오 매장과 일반고객을 상대로 총 16만개가 팔릴 만큼 인기를 모았었는데, 이번에 나오는 피노키오도 백설공주와 마찬가지로 손상된 필름 부분을 첨단기술로 다시 복원시켜 만들어졌다.

한국에 앞서 일본에서도 자막판-더빙판 피노키오가 출시되었는데, 일본에서는 비디오 매장에서 순식간에 2-3위로 뛰어오를 만큼 많이 판매되어 디즈니의 위력을 다시 입증해보인 바 있다.

거짓말을 하다 코가 길어진 피노키오

「피노키오」의 비디오는 일본에서 먼저 나와 히트했다

신세대 게임챔프

1995. 6

통권 31호

발행 겸 편집인/서인석
편집장/조 신
부편집장/강준완
챔프팀
팀장/송동석, 유병연
우종민, 이원화, 박명일, 김동욱, 손영국, 고윤오
이은실, 김은희, 전부이
객원기자/김종철, 채범천, 전영조
통신원/정광진(일본), 최영철(미국),
이남미(프랑스)
챔프 기획팀
부팀장/이상엽, 민경돈,
이준역, 최일경
미술팀
팀장/이동백
권상문, 김대연, 양연이
일러스트/임준석
영업팀
팀장/최종연
손용락
관리팀
팀장/강민석
이미자, 성은숙
광고팀
팀장/이성완
우진성, 임재중, 이성일
발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대명실업
제판/정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
임시특가(CD 부록 포함)/6,800원
1년 정기구독료/55,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의
윤리강령 및
실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고,
아래 약도를 참조해 주세요.

서울역
용산경찰서
설프란
남영역
게임챔프
(지산빌딩 3층)
용산역

정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 5,000원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼ZⅢ, RPG환상사전, 네모네모로직1,2권, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는닌텐도 달리는세가, 슈퍼동키콩컨트리, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어, 폭소 스화2 코믹단행물)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인

특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 정기구독 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 W55,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사 정기구독 담당자에게 전화를 주십시요.(담당: 이미자) 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

■ 집근처에 위은행이 없는 경우 근처 가까운 아무 은행이나 가셔서 19번 지로창구의 지로용지를 이용, 번호 3039256으로 입금해 주십시요.

■ 천리안내에 「게임챔프 전자잡지」를 보셨습니까?

국내에서 가장 빠른 게임정보가 수시로 입력됩니다.
모뎀을 가진 PC사용자들은 이 혜택을 누릴 수 있습니다.
천리안에 접속후 GO CHAMP를 치십시요. 국내 최초의 온라인 전자잡지가 귀하의 눈앞에 펼쳐집니다.
모뎀을 가지지 못한 독자는 700-7400, 700-9690(IBM 게임) 음성서비스를 이용해 주십시요.

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	충북지역	
강서중앙	644-3230	평택경기문고	0333-656-5001	제천경북	0443-2-816
구로대명사	802-7199	부산지역		청주샘터서적	0431-55-0264
도봉샘터사	983-3900	김해북부사	051-895-4841	충주문학사	0441-847-2819
동대문지산	245-3686	부산(남구)조선	051-756-2727	충남지역	
명언사	713-2177	부산(북구)화목	051-866-0850	논산보문서점	0461-2-2793
서초금비	522-4765	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
송파강화사	416-5101	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
수송사	272-0803	경북지역		강원지역	
성동신진	466-3395	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
신진컴퓨터서적	714-7942	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
광명 광명사	809-4594	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
영등포광신사	688-2614	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-761-1311
관악영우사	816-1788	대구(서구)해문도서	053-421-8958	춘천경복서점	0361-241-2015
서대문샘터	337-7836	상주제일	0582-535-2377	전남지역	
종로한일	737-3491	안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
경기지역		영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천영풍사	032-884-0801	점촌동명	0581-555-4672	여수대양서적	0662-62-2111
인천중앙도서	032-527-9350	포항예지서점	0562-73-4870	전북,제주지역	
부천하나	032-663-6467	경남지역		이리대륭서적	0653-52-3334
성남한성도서	0342-706-0234	마산태영사	0551-3-5139	전주세림	0652-82-9884
수원대교서적	0331-253-6350	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030
대일총판	0344-977-4428				